VOL. 09

Rp 25.000 (P. Jawa)
Rp 26.000 (Luar P. Jawa)
baca: 'AT-VANS'

アドヴァンス

ADVANCE

THE ANIMATION & COMICS MAGAZINE!

ADVANCE SEAL OF APPROVAL

NEW FEATURES
Check Inside!

UTAWARERUMONO
original work of LEAF/Aquaplus, art by Masahiko Nakata
© Oriental Light & Magic "Team IWASA"

Warm-UP:
KANON 2006

Angel or Demon?:
LUKU-LUKU

Main Coverage:
UTAWARERUMONO
"The One Being Sung"

BONUS:
POSTERS AND PIN-UPS

ISSN 1858-4594

9 771858 459487

www.advancemagz.com

m&c!

Harapan Cinta ... Kitty

Valentine dua tahun yang lalu, Kurumi bermaksud "menembak" Midori, cowok yang ditaksirnya. Namun, ia tidak bisa datang ke tempat yang dijanjikan. Karena itu, hubungannya dengan Midori jadi renggang. Tapi, Kurumi masih menyimpan perasaan sukanya sampai sekarang, dan berniat untuk "menembak" Midori kembali. Akankah kisah cinta Kurumi berakhir bahagia...?

Rp 11.000,-

Dapatkan Kupon Undian
Pilih Hadiah m&c!
Di komik-komik ini

Rp 11.000,-

Rp 11.000,-

Rp 11.000,-

Rp 11.000,-

m&c! Your Romantic Comics

Dapat diperoleh di Toko Buku, Agen Koran/Majalah terdekat, atau hubungi Unit Layanan Jual Sirkulasi Majalah, Gd. Gramedia Majalah Lt. 2, Jl Panjang No. 8A Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11530, Telp. (021) 5306263 (hunting), Fax. (021) 5306144, Email : ulj@gramedia-majalah.com

アドヴァンス
ADVANCE
THE ANIMATION & COMICS MAGAZINE

Menjadi yang TERBAIK... mungkin itulah tujuan dari semua orang. TERBAIK di kelas, TERBAIK di persaingan antar perusahaan, TERBAIK di mata seseorang yang kita sayangi dan masih banyak pengertian lain yang mungkin berbeda dari setiap individu. Bagaimana caranya untuk menjadi yang TERBAIK? BANYAK caranya! berusaha LEBIH keras dari orang lain adalah salah satu dari sekian banyak cara untuk menjadi yang TERBAIK.

Tetapi terkadang untuk menjadi TERBAIK dibutuhkan sebuah proses yang tidak sebentar dan sangat berat. **Ada** yang yang kehilangan jati dirinya dalam proses ini, **sebagian** menyerah pada kerasnya proses pencapaian tersebut dan **beberapa** bertahan dalam proses ini. Apa rahasia mereka yang dapat bertahan dalam proses ini? mereka MENIKMATI proses tersebut dan bertahan sampai akhir! Inipun dialami oleh kami di redaksi ADVANCE. Perubahan terus terjadi dan kami tidak bisa mengubah itu. Kritik yang keras, saran yang membangun, pujian bahkan hinaan sudah kami terima. Beberapa teman menganggap pekerjaan kami sia-sia. Tetapi kami selalu berkata pada diri kami "Mungkin saat ini kami belum yang terbaik tetapi kami MENIKMATI pekerjaan ini dan kami selalu berusaha untuk memberikan yang TERBAIK bagi para pembaca kami." Bagaimana dengan kalian...?

inspired by this quote :
"...tapi ada satu yang membuat Alicia hebat seperti sekarang....
dia bisa menikmati segala hal..."
- grandma, ARIA vol 4-

THE ADVANCE TEAM

Chairman: Mario Martinus
Editor In Chief: Aris "Panda" Sucipto
Editor:
> Joezer "Joe" Mandagi
Graphic Designers:
> Niko "KorganoS" Radityo
> Gregorius "Gurekuri" Krishna D
Authors: Panda D / KorganoS / Joe
Illustrator: Tatsu Maki
Contributors: Dee Dee / Rutherford Angel / BakaNEKO
Design Consultants: Tatsu Maki
Marketing & Promotions:
> Sofyan (0818097655004)
marketing@advancemagz.com

CV. KREASINDO EVO MEDIA
Address : Jl. Bukit Jarian no.36, Bandung 40141
Mail : P.O. Box 1710, Bandung 40017
Phone : (022) 91653646
Fax. : (022) 7312078

Dicetak oleh PT. DIAN RAKYAT
Isi diluar tanggung jawab percetakan.

KREASINDO EVO media
Studio13

22 /UTAWARERUMONO

30 /RUROUNI KENSHIN

FEATURES

04 /Sneak Peek Bartender

14 /Warm Up Code Geass

06 /Sneak Peek Mai Otome Zwei

18 /Warm Up Busou Renkin

08 /Warm Up Kanon 2006

58 /Iro-iro Sai Moe 2006

COMMON STUFF

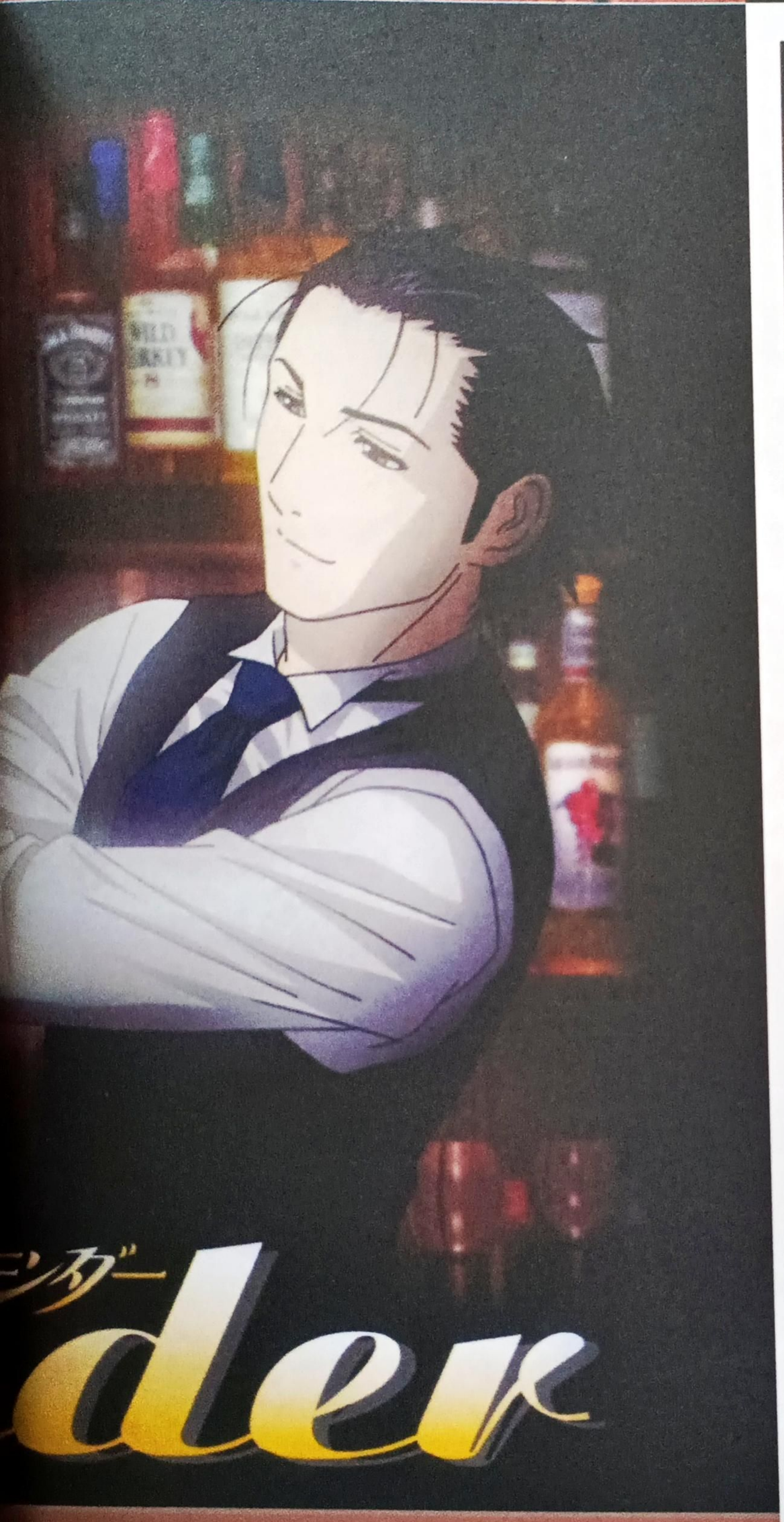
36 / Manga Review : Luku Luku
40 / Closer Look : Ramen
42 / Nippon Club
43 / Staff Room : Seal of Approval
44 / Shout Box
46 / Tokusatsu : Kamen Rider Kabuto
52 / Advance Arcade : Kamen Rider Kabuto
53 / Must See Episode
54 / Mecha Freak : Transformer
64 / Vintage : Rurouni Kenshin
74 / What's Hot in 2007

Cover taken from :
UTAWARERUMONO
*Artwork by **Masahiko Nakata***
© LEAF/Aquaplus
- Oriental Light & Magic [Team Iwasa]

DISCLAIMER

DISCLAIMER: All images and information presented in this magazine are for informational and educational purposes only. Copyrights of the materials belong to their respective owners and/or licensors. ADVANCE does not claim ownership of any materials herein. COPYRIGHT NOTICE : Reproduction of this magazine and articles, whole or partial in any ways are prohibited, unless through explicitly written permission.

アドヴァンス
Sneak Peek
A GLIMPSE



"a slice of life... with alcohol."

Bartender adalah anime yang diadaptasi dari manga dengan judul yang sama karya Araki Joh. Anime ini bercerita tentang seorang bartender bernama **Ryū Sasakura**, yang karena keahliannya dalam membuat cocktail, mendapat julukan *"The Glass of God"*. Suatu hari seorang pengunjung bernama **Chief Kamishima** datang ke bar tempat Sasakura bekerja. Chief Kamishima ditugaskan oleh boss-nya untuk melakukan "remodelling" bar pada sebuah hotel. Chief Kamishima adalah orang yang membenci bar dan bartender, karena di masa lalu ia pernah mengalami kejadian yang memalukan di sebuah bar. Ia menganggap seorang bartender tidak lebih dari seorang *"barkeep"* yang tugasnya hanya melayani orang yang datang untuk minum. Chief Kamishima ingin mengetahui apakah benar Ryū Sasakura memiliki kemampuan membuat cocktail sehebat yang dikatakan orang. Namun ternyata Sasakura hanya membuat segelas *"Mizuwari"* untuk Chief Kamishima, minuman yang tergolong murahan. Menahan rasa amarahnya, Chief Kamishima meminum *"Mizuwari"* tersebut, namun ia sangat terkejut dan tidak mampu berkata apa-apa. Bagaimana mungkin segelas *"Mizuwari"*, minuman yang "tidak berkelas" dapat menjadi sangat enak dan nikmat untuk dicicipi? Sasakura mengatakan ia menyadari bahwa Chief Kamishima merasa stress dan letih dari pekerjaannya, karena itu ia membuat *"Mizuwari"*, sebuah minuman yang cocok untuk meredakan stress dan kejenuhan yang dialami oleh Chief Kamishima. Chief Kamishima sangat terkesan pada kenyataan seorang bartender dapat memahami perasaannya dan mampu memberikan sebuah minuman yang bisa menenangkan hatinya. Sejak saat itu Chief Kamishima berteman baik dengan Ryū Sasakura, dan pandangannya terhadap bar dan bartender pun berubah...

Takahiro Mizushima	as	**Ryū Sasakura**
Ayumi Fujimura	as	**Miwa Kurushima**
Mitsuru Ogata	as	**Chief Kamishima**
Leo Morimoto	as	**Narrator**

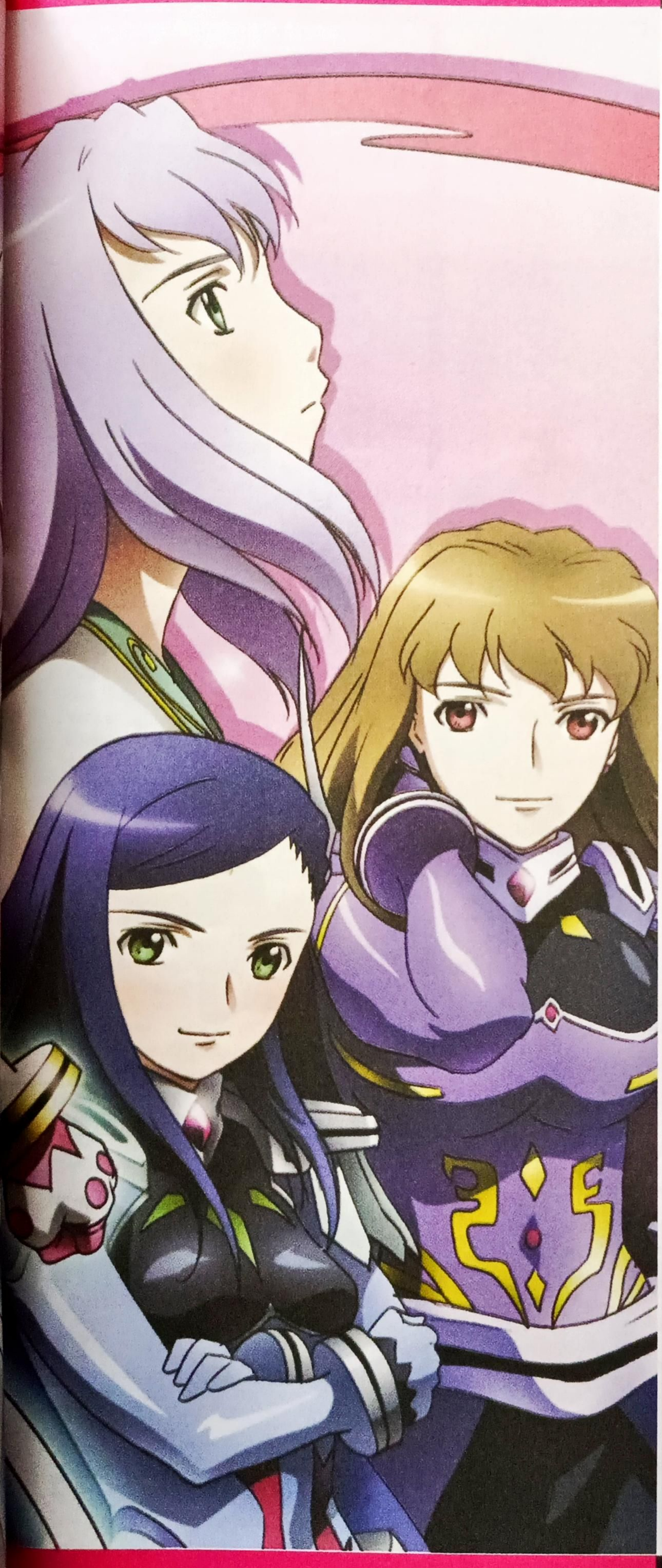
Opening Theme
"Bartender" (バーテンダー) by Natural High feat. Junpei Shiina

Ending Theme
"Hajimari no Hito" (始まりのヒト) by Natural High

Director	: Masaki Watanabe
Music	: Kaoruko Ohtake
Original Creator	: Araki Joh
Original Character Design	: Kenji Nagatomo
Character Design	: Hirotaka Kinoshita
Production	: Bartender Production Team
Animation Production	: Palm Studio

Official web: http://www.bartender-tv.com

アドヴァンス Sneak Peek
A GLIMPSE



O.V.A. = OPPAI,.. BOING DE-TSUN, AHH!?

Mai-Otome akhirnya akan dibuatkan *sequel*-nya, dalam bentuk OVA dengan judul **Mai-Otome Zwei**. Kisah ini dimulai setahun setelah event-event yang telah terjadi di Mai-Otome. **Kerajaan Windbloom** kembali terancam bahaya ketika sebuah meteorid raksasa datang menghampiri planet. Sebuah team Otome dibentuk dengan misi menghancurkan meteorid tersebut. Tim ini terdiri dari otome-otome terbaik didunia, termasuk **Arika**, **Sara** dan **Haruka**. Pada akhirnya meteorid itu berhasil dihancurkan dengan bantuan "**Zwei form**" milik Arika. Arika merasa gembira karena berhasil melindungi orang-orang dan planet yang ia cintai. Namun ancaman ternyata belum berakhir, tanpa mereka ketahui sebuah sosok bayangan berjubah hitam muncul bersamaan dengan jatuhnya serpihan-serpihan meteor kedalam planet. Belakangan akhirnya diketahui bahwa mereka semua terancam oleh bahaya baru, sejenis **Slave** tipe baru yang jauh lebih kuat daripada musuh-musuh yang pernah mereka hadapi sebelumnya. Bahkan gabungan serangan otome-otome terkuat pun menghadapi kesulitan saat melawan musuh baru mereka ini. Tidak hanya itu, hubungan Arika dan Mashiro kian memburuk karena pertengkaran mereka. Hal ini jelas menghambat keampuhan senjata **Sapphire of Azure Sky** – yang mungkin merupakan satu-satunya senjata yang mampu menandingi musuh baru mereka. Dapatkah Arika mengalahkan musuh baru yang luar biasa kuat ini? Apakah hubungan Arika dan Mashiro akan membaik atau kian memburuk? Siapa saja para otome yang akan tampil kembali di sequel ini? Kita tunggu saja kelanjutan OVA yang telah dirilis pada akhir tahun 2006 ini.

Mika Kikuchi	as	**Arika Yumemiya**
Yukana	as	**Mashiro Blan de Windbloom**
Ai Shimizu	as	**Mikoto**
Mai Nakahara	as	**Mai Tokiha**
Naomi Shindoh	as	**Shizuru Viola**
Saeko Chiba	as	**Natsuki Krueger**
Kiyomi Asai	as	**Miyu**
Miyuki Sawashiro	as	**Sara Gallagher**
Ryoka Yuzuki	as	**Haruka Armitage**
Youko Matsuoka	as	**Maria Graceburt**

Ending Theme
"Believe ~Eien no Kizuna~" by Mika Kikuchi

Director	: Masakazu Obara
Music	: Yuki Kajiura
Original Creator	: Hajime Yatate
Character Design	: Hirokazu Hisayuki
Production	: Bandai Visual/Sunrise
Animation Production	: Sunrise

Official web: http://www.my-zhime.net

Original artwork of Kazumi Ikeda. KANON - 2006 © 2006 Key / Visual Art's / Kyoto Animation

KANON

IT'S A PROMISE, RIGHT?
A PROMISE THAT WE'LL NEVER BREAK

INDEX

INTROIT	07
OVERTURE	10
KANON TRIVIA	11
THE CAST	12
CLOSING WORDS	12

ADVANCE WARM-UP!

KANON

FORMAT: TV Series	26 episodes
	ANIMATION PRODUCTION Kyoto Animation
AUDIENCE: 15+ Teenagers	BS-i 2006

GENRE
Drama, Romance

OFFICIAL SITE
http://www.bs-i.co.jp/anime/kanon

REVIEWED BY: *bakaNEKO*

"A beautiful romance story everyone can enjoy. Uguu~!"

INTROIT AMIDST THE SNOW ...

Kanon merupakan salah satu anime yang sudah terkenal sejak lama. Popularitas Kanon praktis sudah melegenda di kalangan otaku. Pertama kali serial Kanon diterbitkan dalam bentuk visual-novel yang diproduksi oleh ***Visual Art's/KEY*** pada bulan *Juni 1999*. Versi original Kanon ini keluar sebagai game khusus untuk PC yang memiliki genre *"renai eroge/galge"*. Setahun kemudian, pada bulan *Januari 2000*, game Kanon dirilis untuk semua umur kedalam format Dreamcast. Lalu pada bulan *Februari 2002*, game Kanon kembali dirilis kedalam format *Playstation 2*. Secara lebih spesifik, Kanon menjadi populer bukan dikarenakan oleh gameplay-nya, namun oleh ceritanya yang sangat menarik dan mampu membuat orang ikut terbawa suasana plus karakter-karakternya yang *super cute/beautiful* ^_^

Selain Kanon, Visual Art's/KEY merilis ***AIR*** dan ***Clannad*** yang juga ikut populer saat itu. Kanon kemudian menjadi "hit" dikalangan para otaku, dengan berbagai macam versi "fan-base translated patches", hingga sekarang ini, game Kanon masih tetap dibeli oleh banyak orang. Menyusul kepopuleran gamenya, Kanon kemudian dibuat versi animenya oleh ***Toei Animation*** yang dikeluarkan pada *30 Januari 2002* didalam bentuk TV series sebanyak 13 episode. Kemudian satu episode OVA Kanon kembali dibuat oleh Toei pada bulan *Mei 2003* dengan judul ***KANON: Kazahana.*** Versi Kanon yang keluar pada tahun 2002 ini menyebabkan berbagai pendapat yang berbeda-beda di kalangan fans. Walaupun secara keseluruhan memiliki cerita yang baik, banyak yang mengatakan bahwa Kanon 2002 terlalu cepat selesai, ditambah kualitas animasi standar. Pendapat pribadi saya, Kanon 2002 berhasil menyajikan sebuah cerita yang sangat memuaskan, meskipun memang harus diakui, mereka (Toei) terkesan mempercepat alur cerita menjelang akhir episode. Dari segi kualitas animasi sendiri, pada saat itu Kanon 2002 mempunyai animasi yang cukup lumayan, tidak terlalu buruk, namun tidak juga terlalu memukau.

Sejak saat itu sebuah studio animasi yang terletak di *Kyoto* mulai menarik perhatian banyak penggemar anime. Studio ini memulai kesuksesannya ketika mereka memproduksi ***Full Metal Panic? Fumoffu***. Kemudian *"all hell break loose"* (setidaknya dikalangan fans Visual Art's/KEY ^ ^;) ketika ***AIR*** dikeluarkan. Para fans kemudian banyak yang bertanya-tanya apa jadinya jika Kanon kembali dibuat sebagai *remake* oleh studio animasi ini. Tidak lama kemudian ***Full Metal Panic! The Second Raid*** diproduksi, *Full Metal Panic*-lah yang membuat studio ini menjadi terkenal di seluruh kalangan penggemar anime diseluruh dunia. Setahun kemudian, studio animasi yang menamai diri mereka ***"Kyoto Animation",*** kembali memberikan sebuah fenomena yang luar biasa ketika mereka memproduksi sebuah anime dengan judul ***"The Melancholy of Suzumiya Haruhi/Suzumiya Haruhi no Yuutsu"*** *(涼宮ハルヒの憂鬱)*.

Tepat sebelum Suzumiya Haruhi dikeluarkan oleh Kyoto Animation (KyoAni), mereka mengumumkan akan membuat remake Kanon yang direncanakan akan dirilis bulan *Oktober 2006*. Hal ini juga yang membuat muncul gosip yang mengatakan alasan mengapa Suzumiya Haruhi hanya berdurasi 14 episode, yaitu KyoAni akan membuat Kanon. Sedangkan bagaimana pendapat dikalangan para fans? Secara umum banyak yang antusias dan tidak sabar menantikan Kanon... *"We can't wait!!"* ^_^

▲ *AYU & TAIYAKI: Yuiichi menghabiskan waktu bersama Ayu dalam perjalanan pulang. Sepertinya tiada hari tanpa taiyaki jika bersama dengan Ayu...*

▲ *MEET MAI & SAYURI: Nayuki tidak sengaja menabrak Mai dan Sayuri. Ekspresi Mai tidak kelihatan seperti orang yang baru saja tertabrak... ^_^;;*

◀ *THE BEAUTY OF KANON: Setting kota yang indah dan bersalju, kehidupan yang nyaman, semua itu menjadi daya tarik utama KANON... plus AYU dengan TAIYAKI-nya... ^_^*

Akhirnya bulan yang dinantikan pun tiba, dan para krew Advance berhasil mendapatkan Kanon 2006. Hasilnya? Kyoto Animation berhasil membuat remake Kanon secara sempurna. Sejauh ini, Kanon 2006 terbukti telah memenuhi impian dan harapan para penggemar setia. Kualitas animasi yang ditayangkan benar-benar luar biasa, para *seiyuu* terdahulu kembali mengisi suara didalam Kanon 2006 secara baik dan sempurna. Dan yang patut diperhatikan adalah soundtrack musik yang mengisi Kanon 2006 membuat para fans setia terharu bercucuran air mata. Mengapa tidak? Kyoto Animation memasukkan soundtrack original dari versi game kedalam animenya untuk pertama kalinya! Dan tidak hanya ini saja, untuk mengobati kekecewaan para fans ketika mengatakan bahwa Kanon 2002 dahulu terkesan terlalu cepat berakhir, KyoAni merencanakan akan membuat Kanon 2006 berdurasi sebanyak 24 episode! Mereka menjanjikan akan memberikan sebuah cerita yang lebih mendetail dan lebih mendekati original story versi game/visual-novelnya.

Nah, ingin mengetahui lebih lanjut mengenai Kanon? Bagi para fans setia Kanon lebih baik segera menyaksikan anime yang indah dan agung ini. Sedangkan bagi yang ingin mengetahui seperti apa sih Kanon, mari kita lanjutkan... dan bersiap-siaplah, karena kalian pasti akan menjadi fans setia Kanon ^_^

THE SILVER OVERTURE •••

Seperti yang dijelaskan diatas, ***Kanon 2006*** diproduksi oleh ***Kyoto Animation***. Anime ini akan berdurasi sebanyak *24 episode* dan akan dipercayakan kepada ***Tatsuya Ishihara*** sebagai *director*. Original character designer untuk Kanon adalah ***Itaru Inoue*** yang bekerja pada Visual Art's/KEY, sedangkan untuk versi animenya, desain karakter akan ditangani oleh ***Kazumi Ikeda***, orang yang sama yang juga bekerja sebagai direktor animasi pada pembuatan AIR dan Full Metal Panic? Fumoffu. Kanon 2006 menggunakan lagu pembuka dan penutup yang sama-sama digunakan didalam Kanon versi gamenya.

Anime ini mempunyai lagu pembuka dengan judul ***"Last Regrets"*** dan lagu penutup dengan judul "風の辿り着く場所" (*Kaze no Tadoritsuku Basho*; The Place where the Wind arrives). Kedua lagu ini dinyanyikan oleh ***AYANA***, salah seorang anggota ***I've Member***.

Kanon memakai setting musim dingin di sebuah kota yang dipenuhi oleh salju. Meskipun nama kota tidak pernah disebut secara langsung didalam animenya, kota di anime ini mengambil kota Moriguchi, Jepang, sebagai dasarnya. Alur cerita Kanon secara garis besar berkisar diantara 6 tokoh utama yaitu **Yuuichi Aizawa** yang berperan sebagai *"male-protagonist"* didalam anime ini. Lalu **Ayu Tsukimiya, Nayuki Minase, Makoto Sawatari, Shiori Misaka,** dan **Mai Kawasumi**. Mereka berenam mengisi cerita Kanon secara keseluruhan. Cerita Kanon dimulai dengan memperkenalkan kepada para penonton bahwa Yuuichi pernah tinggal di kota *Moriguchi*. Karena urusan keluarga, Yuuichi meninggalkan kota tersebut dan kembali 7 tahun kemudian. Ketika akhirnya kembali, Yuuichi memutuskan untuk tinggal bersama saudara sepupunya, Nayuki yang tinggal bersama ibunya *Akiko Minase*. Namun setelah sekian lama Yuuichi meninggalkan tempat ini, ia telah melupakan ingatan masa lalunya dikota ini pada 7 tahun yang lalu.

"A dream... I'm seeing a dream."

Pada episode pertama, Nayuki terlambat menjemput Yuuichi yang telah menunggunya selama dua jam di stasiun. Nayuki meminta maaf dan kemudian menanyakan kepada Yuuichi apakah ia masih mengingat namanya. Yuuichi berbalik tanya kepada Nayuki apakah ia masih mengingat nama Yuuchi. Tentu saja Nayuki mengingatnya, namun Yuuichi bercanda dengan mengingat nama Nayuki sebagai Hanako ^ ^; Keesokan harinya,

▲ *EMERGENCY HAM: Makoto beraksi dimalam hari untuk mencari makanan tanpa menyadari Yuiichi berdiri dibelakangnya... "Watch your back, Makoto!"*

▲ *UNYU~: Nayuki paling susah untuk dibangunkan di pagi hari. Meski Yuiichi sudah berulang kali berusaha, Nayuki tidak bangun-bangun juga...*

Yuuichi meminta Nayuki sebagai *guide* untuk mengajaknya berkeliling melihat kota. Yuuichi berkomentar bahwa Nayuki tidak berubah sejak dahulu dan suasana kota ini tidak terlalu jauh berbeda sejak 7 tahun yang lalu. Meski demikian ada beberapa hal yang telah berubah di kota ini, seperti contohnya sekolah tempat Nayuki bersekolah. Dahulunya terdapat ladang gandum di sekitar sekolah tersebut, namun sekarang telah digantikan dengan bangunan sekolah yang baru. Ditengah perjalanan mereka juga bertemu dengan teman dekat Nayuki, Kaori Misaka dan Jun Kitagawa dimana Yuuichi menyindir Kitagawa sebagai "porter-boy"nya Misaka. Nayuki mengajak Yuuichi untuk pergi ke bukit terdekat, disana Yuuichi mengatakan bahwa ia tidak terlalu ingat akan masa lalunya pada 7 tahun yang lalu. Ia tidak tahu apa saja yang telah terjadi atau apa yang telah ia lakukan sejak semasa kecil di kota ini. Yuuchi juga mengatakan bahwa ia tidak tahu apakah ia dahulunya menyukai kota ini atau tidak. Nayuki mengatakan bahwa Yuuichi suatu saat pasti akan mengingat kembali kenangan masa lalunya yang terlupakan, Nayuki juga mengatakan bahwa ia mencintai kota tempat ia tinggal sekarang. Jadi ia juga berharap Yuuichi dapat menyukai kota tersebut.

Dalam perjalanan pulang, Nayuki mengatakan ia ingin membeli bahan untuk makan malam nanti. Yuuichi mengatakan bahwa ia akan menunggunya diluar supermarket. Nayuki mengatakan kepada Yuuichi untuk tidak pergi kemana-mana dan menunggunya diluar. Saat menunggu, Yuuichi tiba-tiba ditabrak oleh seorang gadis yang berlari kearahnya. Gadis ini kemudian diketahui bernama Ayu Tsukimiya, ia lari dari tukang penjual "taiyaki" karena membeli taiyaki namun akhirnya menyadari bahwa ia tidak membawa uang untuk membayar. Akhirnya Yuuichi menyeret Ayu untuk pergi meminta maaf kepada penjual tersebut, sekaligus membayar taiyaki yang dibeli oleh Ayu. Sebelum mereka berdua berpisah, Ayu berharap semoga mereka berdua akan bertemu kembali. Yuuichi kembali ke supermarket tempat Nayuki berbelanja dimana Nayuki tengah menunggunya. Nayuki marah kepada Yuuichi karena Yuuichi tidak menepati janjinya untuk menunggunya didepan supermarket. Namun akhirnya Nayuki memaafkan Yuuichi karena waktu kemarin hari Nayuki juga telat menjemput Yuuichi, Nayuki mengatakan bahwa sekarang mereka berdua telah "impas". Malam harinya ketika Yuuichi hendak tidur, sekilas ingatannya dimasa lalu mendadak muncul. Didalam ingatannya tersebut sebuah bayangan seorang gadis muncul dihadapan Yuuichi, namun sayangnya Yuuichi tidak bisa mengingat siapakah sosok bayangan tersebut...

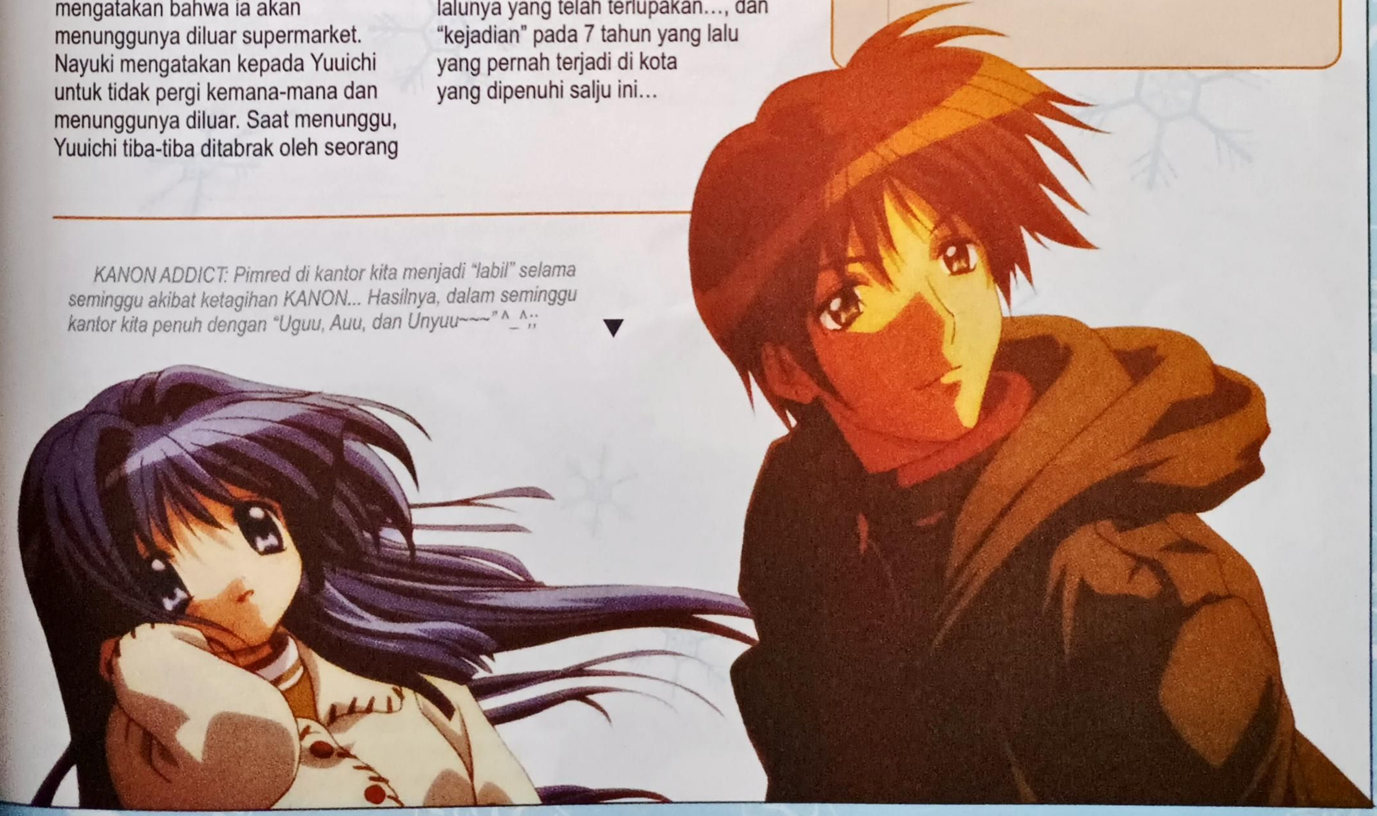
Pada awalnya Yuuichi tidak menyadari bahwa beberapa orang yang ia lupakan ternyata masih mengingat Yuuichi meskipun ia telah meninggalkan tempat tersebut selama 7 tahun lamanya. Sedikit demi sedikit Yuuichi kembali mengingat kenangan masa lalunya yang telah terlupakan..., dan "kejadian" pada 7 tahun yang lalu yang pernah terjadi di kota yang dipenuhi salju ini...

TRIVIA

Ep01: Ketika Yuuichi dan Nayuki hendak menyebrang jalan, sebelum bertemu dengan Kaori dan Jun, sebuah bus lewat didepan mereka. Pada bus tersebut terdapat iklan "*peach juice*" yang biasa diminum oleh Misuzu, tokoh utama didalam anime '**AIR**'

Judul Kanon dipercaya diambil dari istilah di bidang permusikkan, "*Canon*". Pada episode 1, Ayu mengajak Yuuichi masuk kedalam sebuah café. Café tersebut memainkan musik *Johan Pachelbel's Canon in D/Kanon D-dur* sebagai background music.

KANON ADDICT: Pimred di kantor kita menjadi "labil" selama seminggu akibat ketagihan KANON... Hasilnya, dalam seminggu kantor kita penuh dengan "Uguu, Auu, dan Unyuu~~~" ^_^;;



TRIVIA

Ep02: Sesudah Yuuichi memperkenalkan dirinya dihadapan para murid disekolah, Kaori mengatakan bahwa perkenalan dirinya sangat "normal". Yuuichi berkata bahwa jika ada orang yang memperkenalkan dirinya secara "tidak normal", ia ingin bertemu dengan orang tersebut. Ini adalah referensi dari **Suzumiya Haruhi no Yuutsu** dimana *Kyon* bertemu pertama kali dengan *Haruhi* lewat perkenalan Haruhi yang sangat "tidak normal"... ^_^

Ep02: Ketika Kaori membantu Yuuichi keluar dari kompleks sekolahan, Kaori mengatakan bahwa Yuuichi bertingkah mencurigakan sehingga ia menyangka Yuuichi adalah seorang mata-mata dari sebuah organisasi rahasia. Yuuichi mengatakan bahwa ia hanyalah seorang murid pindahan yang normal. Yuuichi mereferensikan kepada Itsuki dari Suzumiya Haruhi no Yuutsu, dimana *Itsuki* adalah seorang murid pindahan yang ternyata ditugaskan untuk memata-matai aktivitas Haruhi... ^_^

Ep04: Yuuichi membantu Akiko membawa beras yang ia beli dari "*Niinuma Rice and Liquor Shop*". Ini adalah nama toko yang sama persis dengan toko yang ada di 'AIR', dimana Yukito juga membantu membawa beras.

"First Memoirs of Kanon ..."

Seringkali kita mendapati sebuah anime yang akan menyentuh hati kita dan memberikan sebuah tempat yang spesial didalam kenangan kita sebagai sebuah anime yang berkesan. Kanon mengesankan para fans bukan dikarenakan ceritanya yang menegangkan atau aksi-aksi heboh yang membuat seru suasana. Bagi para fans, Kanon sendiri mempunyai sebuah tempat yang spesial karena alur ceritanya yang menyentuh dan menarik. Dilihat dari tampak luar, Kanon adalah sebuah anime yang mempunyai alur cerita drama romantis yang diselingi dengan unsur-unsur komedi. Namun pada kenyataannya, Kanon memberikan LEBIH dari sekedar anime bergenre *drama-romance*. Kanon adalah salah satu anime yang mampu membuat para penggemarnya tersenyum, tertawa, bahkan menangis sedih ketika mengikuti kisahnya. Kanon juga memberikan sebuah suasana *"wonderful feeling"* menjelang akhir kisah, yang pada akhir banyak fans mengakui bahwa Kanon adalah salah satu karya terbaik yang pernah diciptakan oleh Visual Art's/KEY.

Meskipun cara terbaik untuk meng*"klasifikasi"*kan Kanon adalah sebuah anime drama-romance. Kanon tidak mengikuti anime drama-romance seperti yang lain, bisa dikatakan Kanon juga memilik genre *"harem"* anime, namun interaksi yang terjadi antara tokoh sama sekali tidak mencerminkan genre "harem" sebagaimana mestinya. Bahkan meskipun aslinya Kanon berasal dari game *eroge*, tidak terdapat unsur-unsur *"fan-service"* yang terlalu berlebihan didalam animenya. Singkat kata, Kanon adalah sebuah anime yang dapat dinikmati oleh setiap orang yang menginginkan sebuah kisah yang "wondeful and beautiful".

Satu hal yang menarik pada Kanon 2006 adalah seiyuu pengisi suara Yuuichi Aizawa. Ia adalah *Tomokazu Sugita* yang tiada lain adalah seiyuu pengisi suara *Kyon* didalam *"Suzumiya Haruhi no Yuutsu"*. Tomokazu juga berperan sebagai *Mayama Takumi* didalam *"Honey & Clover"*. Suara Tomokazu sebagai Mayama agak berbeda dengan suaranya sebagai Kyon, namun suara Kyon dengan suara Yuuichi sangat mirip apalagi jika mereka berdua dibandingkan ketika sedang bersifat *"sarkastik"* terhadap sesuatu hal. Bahkan bisa dikatakan Yuuichi dan Kyon mempunyai kemiripan didalam karakter design. Namun Yuuichi bukanlah Kyon, meski memiliki kemiripan, Yuuichi memiliki personalitas yang jauh berbeda dengan Kyon. Tomokazu melakukan tugasnya dengan sempurna sebagai seorang seiyuu didalam memberikan *"persona"* Yuuichi dalam Kanon 2006.

MAKOTO & PIRO: Gadis yang sangat unik dan selalu mengakhiri kalimatnya dengan 'Auuu...' ini tidak mampu mengingat masa lalunya. Pertemuannya yang pertama dengan Piro, si kucing, cukup traumatis, tapi berkat Yuiichi, mereka berteman dengan baik kembali.

▲ *SHIORI MISAKA: Kegemarannya makan es di tengah dinginnya salju benar-benar mengherankan.*

▲ *WATCH WHERE YOU'RE GOING: Wajah gembira Ayu yang super imut, namun inilah yang akan terjadi jika Ayu ingin langsung tiba-tiba hendak memeluk Yuiichi... *danger sense tingling**

KANON CAST

Yuuichi Aizawa
(相沢岐 祐)
Seiyuu: Tomokazu Sugita

Nayuki Minase
(水瀬 ・ 名シ雪)
Seiyuu: Mariko Kouda

Ayu Tsukimiya
(月宮施 あ・ ゆ)
Seiyuu: Yui Horie

Makoto Sawatari
(沢渡・ 真^琴ュ)
Seiyuu: Mayumi Iizuka

Shiori Misaka
(美坂 ・ 栞)
Seiyuu: Akemi Satou

Mai Kawasumi
(川澄 ・ 舞)
Seiyuu: Yukari Tamura

SUPPORTING CHARACTERS

Akiko Minase
(水瀬 ・ 秋子)
Seiyuu: Yuko Minaguchi

Sayuri Kurata
(倉田 佐ィ祐理)
Seiyuu: Tomoko Kawakami

Kaori Misaka
(美坂 ・ 香里)
Seiyuu: Ayako Kawasumi

Jun Kitagawa
(北川潤)
Seiyuu: Tomokazu Seki

▲ *DAILY LIFE: Kota bersalju Moriguchi dipenuhi dengan warna-warni kehidupan yang menarik, mulai dari keceriaan di sekolah sampai kejutan "night attack" di malam hari... ^_^'*

CLOSING WORDS ...

Kanon adalah sebuah karya yang memiliki keunikan sendiri baik dalam bentuk game maupun anime-nya. Secara pribadi, bagi saya, Kanon adalah salah satu anime terbaik yang pernah dibuat. Serial Kanon bisa dipastikan akan mempunyai tempat tersendiri dikalangan para penggemar romance anime. Kisah yang sangat menarik dan menyentuh hati, karakter-karakter yang *cute/pretty/beautiful* (whatever you like...), masing-masing memiliki kepribadian yang unik dan tersendiri. Kualitas animasi yang dikerjakan oleh *"the king of beautiful animation"* KyoAni sudah tidak perlu dijelaskan lebih lanjut lagi mengenai keindahan kualitas anime ini. What could go wrong with this show? Jadi apalagi yang kalian tunggu? Tontonlah Kanon 2006 untuk memastikan sendiri kualitas anime yang satu ini...

PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: 15+ Teenagers

Kanon adalah anime yang dapat ditonton oleh semua orang. Tidak terdapat fan-service yang berlebihan, tidak juga terdapat adegan kekerasan. Kanon dapat dijamin akan memuaskan para penggemar yang menginginkan sebuah romance story yang berkualitas.

ADVANCE WARM-UP!

GENRE
Mecha, Action, Military, Science-fiction

OFFICIAL SITE
http://www.geass.jp

REVIEWED BY: Panda D

CODE GEASS

FORMAT: TV Series

AUDIENCE: 15+ Teenagers

25 episodes (estimated)

ANIMATION PRODUCTION
Sunrise - MBS - CLAMP

Animax / MBS / TBS
2006-2007

CODE GEASS: LELOUCH OF REBELLION

"A HARMONY OF MECHA AND BISHOUJOU... COLLABORATION OF SUNRISE AND CLAMP"

CLAMP memiliki nama besar melalui karya-karyanya yang sudah dikenal di seluruh dunia. Siapa yang tidak mengenal **Cardcaptor Sakura**, **Magic Knight Rayearth** dan **X**? Rasanya hampir semua orang mengenal judul-judul tersebut bukan? Illustrasi dan desain karakter CLAMP menjadi salah satu ciri yang dapat langsung dikenali oleh pengemarnya. Lalu bagaimana dengan **Sunrise**? Sunrise dikenal dengan judul-judul *anime* yang sangat terkenal seperti **Gundam SEED**, **SEED Destiny** dan **Mai Otome**.

Lalu apa yang kalian dapatkan jika kedua nama besar ini berkolaborasi? Sunrise dengan desain *mecha* yang gagah dan keren dipadukan dengan desain karakter CLAMP yang manis menghasilkan satu *anime* yang sangat menjanjikan dengan judul **Code Geass**. Sejak pengumuman tentang kerja sama mereka di kuartal keempat di tahun 2006, banyak kabar dan rumor yang beredar di kalangan pengemar *anime* dan *manga* tentang kolaborasi ini. Sebagian mengharapkan sebuah *anime* dengan *mecha* yang menjadi andalan dari Sunrise sedangkan sebagian pembaca mengharapkan cerita *romance* yang berkualitas seperti karya-karya CLAMP sebelumnya. Singkat kata, banyak pengemar mereka yang sangat menantikan kolaborasi dari kedua nama besar tersebut. Apalagi semenjak dikeluarkan illustrasi desain karakter dari CLAMP, pengemar semakin berharap agar *anime* ini secepatnya ditayangkan *(termasuk saya^^)*.

▲ *SWEET CHILDHOOD: Lelouch dan Kukurugi sewaktu mereka masih kecil dan sebelum mimpi buruk itu dimulai*

Penantian panjang mereka tidak sia-sia karena *anime* ini memang menjanjikan sebuah tontonan yang berkualitas. Pembuatan anime Code Geass dipercayakan kepada **Goro Taniguchi** sebagai *director*. Desain karakter original *anime* ini dipegang oleh CLAMP, sedangkan untuk karakter desain *anime*nya diserahkan kepada **Takahiro Kimura** yang pernah membuat desain karakter untuk **Gaogaigar : King of Braves**, dan **Brigadoon**. Lalu bagaimana dengan lagu pembukanya? **FLOW** menyanyikan lagu "**COLORS**" dengan sangat baik. Sedangkan untuk lagu penutupnya, **Ali Project** menyanyikan sebuah lagu berjudul "**Yuukyou Seishunka**". Sunrise dan CLAMP benar-benar memenuhi ekspektasi para pengemarnya. Code Geass bukan sekedar anime dengan mecha yang memukau tetapi juga jalan cerita yang luar biasa. Penasaran dengan ceritanya? Mari kita lanjutkan dan bersiaplah untuk terpukau oleh kisah yang dipenuhi dengan politik, intrik dan persahabatan ini.

THE DAY THE DEVIL WAS BORN

Anime ini mengambil *setting* di mana pada tanggal 10 Agustus 2010, **Holy Britannia Empire** menginvasi Jepang. Dengan kemajuan teknologi *humanoid mecha* yang dikenal sebagai "**Knightmare Frame**", Jepang dengan mudah berhasil ditaklukan dan kehilangan semuanya. Kemerdekaan, kebebasannya dan bahkan namanya. Nama Jepang berubah menjadi **Area 11** dan berada di bawah kendali Britannia. Orang-orang Jepang tidak lagi memiliki nama Jepang dan disebut disebut sebagai **Elevens**. Di sinilah seorang anak Britannia berusia 10 tahun bernama **Lelouch** melihat semua kehancuran yang terjadi setelah perang dan bersumpah untuk menghancurkan Britannia...

Tujuh tahun setelah perang besar itu. Walaupun keadaan Area 11 saat ini sudah membaik setelah perang besar itu tetapi keindahan itu hanya ada di luar saja. Area 11 tidak seindah seperti dalam propaganda penguasa Britannia. Kesenjangan yang terjadi di antara orang-orang Britannia dan Elevens sangat mencolok. Para Elevens hidup di daerah-daerah kumuh yang disebut ***ghetto*** sedangkan orang-orang Britannia hidup di daerah elite dan mewah. Hal inilah yang memicu beberapa kelompok pemberontak yang berusaha mengembalikan kejayaan Jepang dan melakukan aksi terorisme terhadap orang-orang Britannia.

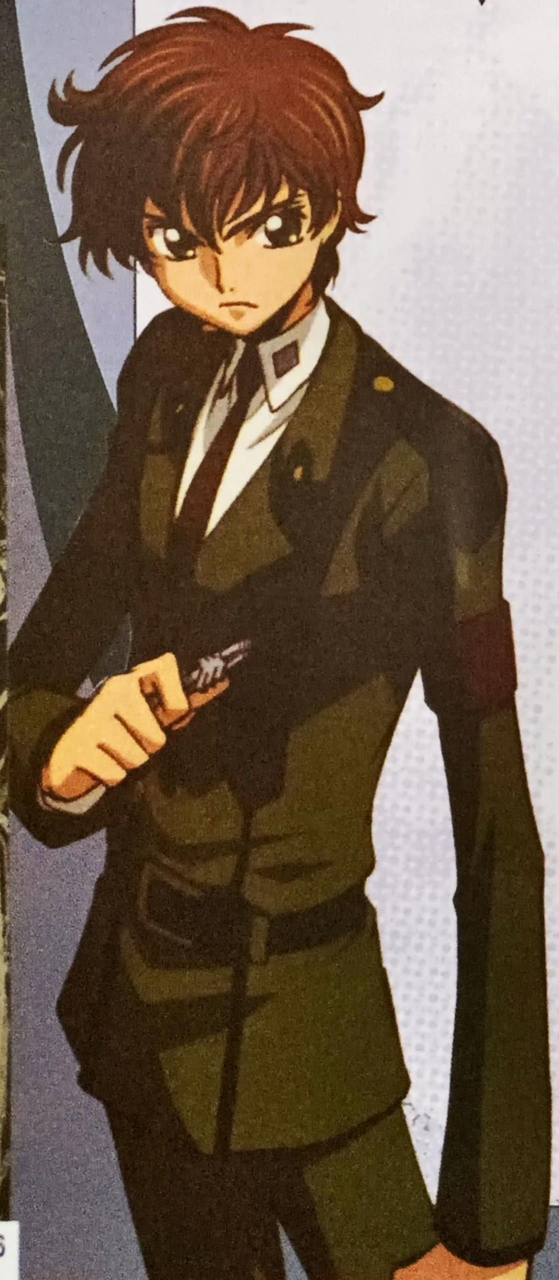
Lalu bagaimana dengan Lelouch? Anak kecil itu menjadi seorang pemuda yang memiliki kecerdasan yang luar biasa. Tidak hanya itu Lelouch juga tumbuh menjadi seorang pemuda yang tampan dan cukup populer di antara teman-temannya. Tetapi Lelouch tidak melupakan apa yang menjadi tekadnya tujuh tahun yang lalu. Hingga suatu hari Lelouch dan temannya~Rival *(ya, namanya Rival)*. terlibat dalam sebuah insiden yang akan mengubah jalan hidup Lelouch dan membantunya untuk mewujudkan impiannya untuk menghancurkan Britannia. Karena sebuah insiden Lelouch disangka menjadi salah satu anggota teroris dan hampir ditangkap karena para teroris tersebut membawa sebuah benda yang diduga sebuah bom biologis. Tetapi benarkah benda tersebut bom biologis?

▲ *SPOILER BIT: nantinya Lelouch menggunakan identitas ini untuk mewujudkan impiannya menghancurkan Britannia... sampai akhirnya ia menemukan sebuah resolusi baru*

Di sini Lelouch bertemu dengan teman masa kecilnya ~ **Suzaku Kururugi** yang ternyata adalah salah satu dari pasukan Britannia yang mengejar para teroris tersebut. Saat mereka berdua berusaha menenangkan diri mereka, "bom biologis" tersebut terbuka dan apa yang mereka temukan? Seorang gadis berambut hijau! Tidak lama kemudian pasukan Britannia dating ke tempat itu dan menemukan Lelouch dan gadis tersebut. Menyadari bahwa Lelouch bukan anggota teroris, Suzaku berusaha menyakinkan atasannya bahwa Lelouch tidak terlibat dengan para teroris. Tetapi atasan Suzaku tidak mau mendengarkan penjelasan Suzaku dan menuduh Suzaku sebagai anggota teroris. Suzaku langsung ditembak di tempat.

Mendengar kabar bahwa teroris berhasil melarikan diri, **Pangeran Clovis** ~ Penguasa Area 11 memerintahkan pembantaian para elevens di daerah Shinjuku yang menjadi tempat kejadian tersebut terjadi. Lelouch yang melihat langsung pembantaian itu menyalahkan gadis berambut hijau itu atas semua kejadian ini dan kematian Suzaku. Ketika pasukan Britannia akan menembak Lelouch, gadis berambut hijau itu bergegas melindungi Lelouch dan tewas setelah kepalanya tertembak. Lelouch semakin marah karena ia tidak bisa melakukan apapun untuk mewujudkan impiannya. Hingga pada saat-saat terakhir, Gadis berambut hijau yang seharusnya sudah mati itu tiba-tiba memegang tangan Lelouch dan dalam alam bawah sadar Lelouch, gadis itu memintanya untuk mengikat kontrak dengannya untuk memperoleh sebuah kekuatan yang akan membantunya mewujudkan impiannya dan sebagai imbalannya, Lelouch harus mengabulkan keinginan dari gadis tersebut. Merasa tidak ada jalan lain, Lelouch menyanggupinya. Dengan kekuatan yang diterima di mata kirinya, Lelouch mempengaruhi pasukan Britannia tersebut untuk melakukan bunuh diri. Sejak hari itu, Lelouch merasa ia selalu berbohong terhadap dirinya dan dunia yang tidak akan pernah berubah ini. Dengan kekuatannya, Lelouch bertekad untuk mengubah dunia ini...dengan caranya sendiri.

KUKURUGI SUZAKU: Teman kecil Lelouch memutuskan untuk menjadi pilot Lancelot dan mengubah dunia dengan caranya sendiri tanpa sadar bahwa ia harus melawan teman baiknya



AN AWAKENING WHITE KNIGHT

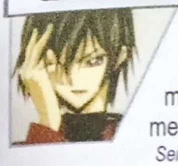
Sementara itu Suzaku tersadar di sebuah trailer medik milik pasukan Britannia. Suzaku dapat selamat karena peluru yang ditembakan mengenai jam saku miliknya. Di sana Suzaku bertemu dengan **Llyod** dan **Cecil** yang kemudian menjelaskan semua yang terjadi. Masih di daerah Shinjuku, setelah berhasil merebut salah satu Knightframe dari pasukan Britannia, Lelouch berusaha membantu kelompok pemberontak yang berada di daerah Shinjuku untuk melawan pasukan Britannia. Lelouch berhasil menghubungi **Kallen**~ salah satu pemberontak yang menggunakan Knightmare frame dan memintanya untuk bekerja sama jika Kallen masih ingin hidup. Kallen yang tidak memiliki pilihan lain menerima tawaran Lelouch. Dengan kemampuan strategi Lelouch, Kallen berhasil meloloskan diri bahkan memaksa komandan pasukan Britannia ~ **Jeremiah** untuk menyelamatkan diri. Di bawah komando Lelouch, pasukan Brittania dapat dikalahkan dengan mudah. Melihat hal ini, Pangeran Clovis meminta Llyod untuk mengaktifkan Knightmare Frame yang dikembangkan olehnya. Llyod meminta Suzaku untuk mengendarai Knightmare Frame yang diberi nama "**Lancelot**" tersebut. Walaupun sebenarnya Suzaku masih terluka, ia menyanggupi permintaan Llyod. Lancelot dengan mudah mengalahkan semua Knightmare frame milik kelompok pemberontak. Lelouch menyadari ada yang salah dan berusaha untuk menyelamatkan diri. Tetapi Knightmare Frame miliknya ditemukan oleh Lancelot. Kallen yang menyadari hal ini langsung menolong Lelouch dan mengorbankan Knightmare Frame milikinya. Lancelot tetap tidak dapat dihentikan dan hampir berhasil menangkap Lelouch. Tetapi Suzaku terpaksa membiarkan Lelouch kabur karena ia lebih memilih menolong seorang ibu dan anak yang terjatuh akibat peperangan yang terjadi di daerah itu daripada mengejar Lelouch. Sementara itu Kallen menyelamatkan diri ke markas para pemberontak. Sesampainya di sana, pasukan Britannia menerjang masuk dan akan membunuh semua Elevens yang ada di sana. Keadaan nampak sangat genting ketika tiba-tiba Pangeran Clovis mengumumkan gencatan senjata dan meminta semua pasukan Britannia untuk merawat semua orang yang terluka tidak peduli apakah orang tersebut Britannia atau Elevens. Sebenarnya Pangeran Clovis melakukan hal itu karena Lelouch berhasil masuk ke kendaraan komando dengan menggunakan kekuatan yang baru saja diterimanya. Lelouch bertanya apakah pangeran Clovis ingat ketika mereka sering bermain catur bersama. Pangeran Clovis sangat terkejut ketika Lelouch memperkenalkan dirinya sebagai Lelouch V Britannia yang seharusnya sudah mati! Lelouch mengatakan bahwa ia kembali untuk mengubah semuanya. Sebelum akhirnya ia membunuh Pangeran Clovis...

PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: 15+ Teenagers

Anime ini lebih cocok ditonton untuk remaja dan orang dewasa. Mengapa? Adegan kekerasan dan pembunuhan ditampilkan cukup eksplisit di beberapa episode. Belum lagi cerita yang berat dan sarat dengan politik mungkin akan cukup sulit diterima oleh anak-anak.

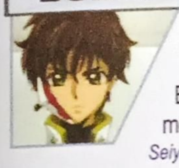
LELOUCH LAMPEROUGE



Pangeran muda ini memiliki masa lalu yang ironis, ibunya dibunuh oleh pasukan teroris, adiknya cacat dan ayahnya membuang dirinya. Karena itu ia bertekad untuk menghancurkan Britannia untuk membalas ayahnya...

Seiyuu :Jun Fukuyama

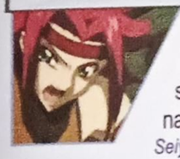
SUZAKU KURURUGI



Teman kecil Lelouch ini juga memiliki masa lalu yang kelam. Ayahnya dianggap pengkhianat karena menyerah kepada Britannia. Ia mendaftar di militer Britannia dan akhirnya dipilih untuk mengendalikan Lancelot~Knightframe terkuat Britannia saat ini.

Seiyuu :Takahiro Sakurai

KALLEN STADTFELD



Gadis muda ini adalah salah satu dari pasukan pemberontak. Kemampuannya mengendalikan Knightframe menjadikannya salah satu sosok yang cukup disegani. Tetapi ia memiliki identitas lain yang nantinya akan mempertemukannya dengan Lelouch dan Suzaku.

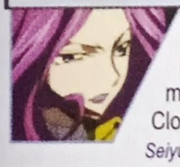
Seiyuu : Ami Koshimizu

C.C.

Gadis misterius ini memberikan kekuatan Geass kepada Lelouch dan meminta Lelouch untuk mengabulkan permintaannya. Apa permintaan dan tujuannya masih menjadi misteri.

Seiyuu : Yukana

CORNELIA LI BRITANNIA



Kakak pangeran Clovis ini adalah pemimpin dari pasukan Knightmare Frame kerajaan Britannia. Sifatnya yang kejam membuatnya ditakuti oleh lawan-lawanny. Setelah kematian Clovis, ia bersumpah untuk membalaskan dendam adiknya.

Seiyuu : Junko Minagawa

AND IT'S JUST THE BEGINNING !

Code Geass : Lelouch of Rebellion adalah salah satu *anime* yang sangat menjanjikan dari tahun 2006, setidaknya menurut saya. Perpaduan antara pertarungan mecha dan kekuatan karakter yang ada membuat saya terpaku saat menonton *anime* ini dan tidak sabar untuk menonton kelanjutannya. Saya harus mengakui kemampuan Sunrise dan CLAMP untuk anime yang satu ini. Bravo! Seperti yang saya tulis di awal artikel ini, penantian para pembaca untuk *anime* ini tidak sia-sia. Setiap karakter yang ada di sini memiliki perannya masing-masing dan baik secara langsung atau tidak meninggalkan kesan yang dalam untuk penontonnya.

Mengingat *anime* ini baru saja dimulai, rasanya tidak berlebihan jika *anime* ini masuk ke dalam daftar "*must see*" saya dan mungkin juga kalian. Jika kalian masih ragu, cobalah tonton dan lihatlah apa yang saya rasakan saat ini.

ADVANCE WARM-UP!

GENRE
Fantasy, Action, Shounen

OFFICIAL SITE
http://www.busourenkin.com

REVIEWED BY: Panda D

BUSOU RENKIN

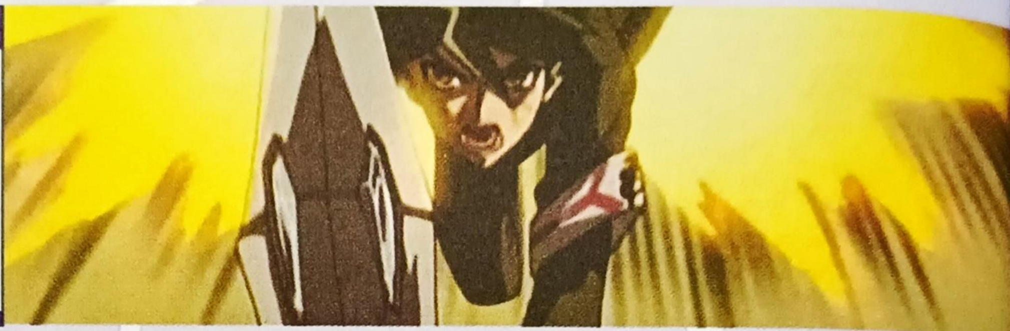
FORMAT: TV Series

AUDIENCE: 15+ Teenagers

26 episodes

ANIMATION PRODUCTION
Xebec

TV Tokyo
2006



BUSOU RENKIN

the battle of the alchemy weapons

新しい 命
ATARASHII INOCHI (A NEW LIFE ...)

Kazuki Mutou tidak pernah menyangka bahwa usahanya untuk menolong seorang gadis yang diserang oleh monster akan menyebabkan kematiannya. Kazuki ditusuk tepat di jantungnya dan ia tewas seketika. Ajaibnya Kazuki menemukan dirinya berbaring di tempat tidurnya dan mendapatkan dirinya masih hidup. Apakah itu hanya mimpi buruk biasa? Tetapi mimpi itu terlalu nyata untuk dianggap sebagai mimpi biasa. Teman-temannya datang untuk melihat keadaan Kazuki karena ia ribut sekali. Kazuki yang tidak bisa terima dengan mimpinya langsung membuat kegaduhan bersama teman-temannya di asrama mereka untuk melampiaskan kekesalannya. Adik Kazuki ~ **Mahiro Mutou** hanya bisa menghela nafas melihat tingkah laku kakaknya.

Keesokan harinya kabar tentang Kazuki yang mengigau dan membuat kekacauan di asrama tersebar dengan cepat di sekolah. Siapa yang bertanggung jawab menyebarkan kabar ini? Korban sekaligus teman dekat Kazuki yang bernama **Hideki Okakura**. Kazuki malah bangga karena ia berhasil mempraktekkan kemampuan bela dirinya yang dipelajari dari sebuah buku. Dalam perjalanan ke sekolah, Kazuki menceritakan mimpinya semalam kepada teman-temannya. Sesampainya di sekolah, Kazuki ditegur oleh **Mita-**sensei karena ia tidak menggunakan tas sekolah itu dan diminta untuk menghadapnya pada jam makan siang. Kazuki dihukum mencabut rumput sepulang sekolah. Walaupun teman-teman dan adiknya menawarkan bantuan, Kazuki menolaknya dan akan melakukannya sendirian. Tiba-tiba handphonenya berbunyi dan ia menerima sebuah sms yang berpesan memintanya untuk menghargai hidup barunya.

Sore harinya, Mita menemui Kazuki yang baru saja selesai mencabut rumput. Mita mengembalikan tas sekolah Kazuki dengan wajah kesal. Mita mengatakan kalau tas ini ditemukan di bangunan bekas pabrik yang sudah tidak dipakai lagi. Tas itu ditinggalkan oleh seseorang yang merusak acara "makan"nya kemarin. Setelah mengatakan hal itu, Mita langsung berubah menjadi seekor ular raksasa dan mengejar Kazuki. Di sinilah Kazuki sadar bahwa "mimpi"nya semalam benar-benar terjadi. Keadaan semakin parah ketika Mahiro datang untuk menjemput Kazuki. Kazuki berusaha melindungi Mahiro dan menyerang Mita. Tetapi Mita berhasil menelan Mahiro. Kazuki berusaha mengeluarkan adiknya dari tubuh Mita,

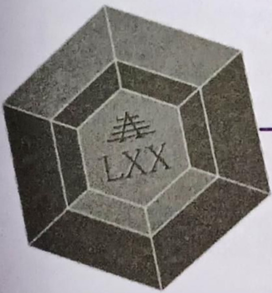
▲ MAHIRO MUTOU: Temuilah versi cewek dari Kazuki Mutou... kakak adik sama saja .. sama-sama aneh

▲ PARTNERS IN BATTLE: Tokiko terpaksa membimbing "junior"nya untuk bertarung melawan homunculus...

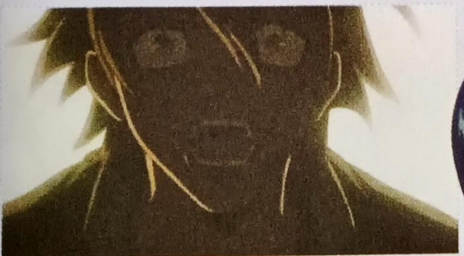
tetapi kekuatan Kazuki tidak cukup untuk melawan Mita. Kazuki yang terdesak tiba-tiba merasakan guncangan yang hebat dari tubuhnya. Secara perlahan ia mulai mengingat apa yang terjadi kemarin malam. Kemarin malam Kazuki memang terbunuh tetapi gadis yang ia tolong memasukan sebuah benda bernama **Kakugane** ke dalam tubuhnya dan benda itulah yang membuatnya hidup hari ini. Tiba-tiba gadis itu muncul kembali dan mengaktifkan sebuah senjata bernama **Valkyrie Skirt**.

Dengan cepat gadis itu menghancurkan Mita dan menolong Mahiro. Kazuki dan gadis itu membawa Mahiro ke ruang kesehatan, di sana ia menjelaskan tentang apa yang terjadi. Mita adalah salah satu **homonculus** yang ada di itu. **Homunculus** dan **Busou Renkin** dibuat dari ilmu ***alchemy***. Homunculus adalah hasil dari penelitian yang memfokuskan pada kehidupan abadi sedangkan Busou Renkin adalah hasil dari penelitian yang memfokuskan pada pengembangan senjata. Akan tetapi ada beberapa homunculus yang berhasil melarikan diri dan mereka membahayakan manusia yang ada di sekitarnya. Di sinilah orang-orang terpilih menggunakan Busou Renkin untuk menghancurkan Homunculus tersebut. Kazuki menawarkan bantuannya tetapi gadis itu menolak. Ia memberikan Kakugane karena ia merasa Kazuki adalah orang yang layak untuk diselamatkan. Alasan ia menceritakan semuanya juga karena ia tidak ingin Kazuki terlibat dalam masalah ini.

Tetapi Kazuki tidak bisa membiarkan gadis itu berjuang sendiri dan langsung menyusulnya. Di sana gadis itu sudah terdesak dan Kazuki datang tepat pada waktu untuk menolongnya. Kazuki mengeluarkan kekuatan dari kakugane yang dimilikinya dan senjata yang muncul adalah sebuah tombak besar. Dengan tombak itu Kazuki mengalahkan Homunculus yang tersisa. Tetapi perjuangan Kazuki tidak berhenti sampai di sini karena di kota itu masih banyak Homunculus yang bersembunyi dan membahayakan penduduk kota itu. Kazuki memutuskan untuk membantu gadis itu walaupun gadis itu sudah menolaknya. Akhirnya gadis menerima Kazuki sebagai rekannya dan memperkenalkan dirinya sebagai Tsumura Tokiko. Sejak hari itu dimulailah pertarungan Kazuki bersama Tokiko untuk menghancurkan Homunculus di kota itu.

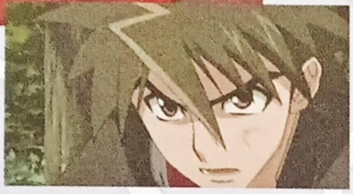
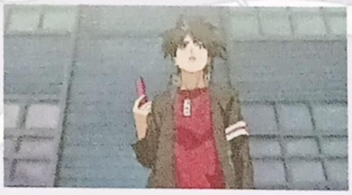


ANOTHER WORK OF NABUHIRO WATSUKI : Busou Renkin adalah salah satu karya terbaru Nobuhiro Watsuki yang sebelumnya terkenal dengan judul Rurouni Kenshin. ▶



▲ *I WAS KILLED!!! : Kazuki bermimpi ia terbunuh dan dihidupkan kembali... benarkah itu semua mimpi?*

錬金術の戦士
RENKINJUTSU NO SENSHI
(THE ALCHEMY SOLDIERS)

KAZUKI MUTOU

Voiced by: Jun Fukuyama

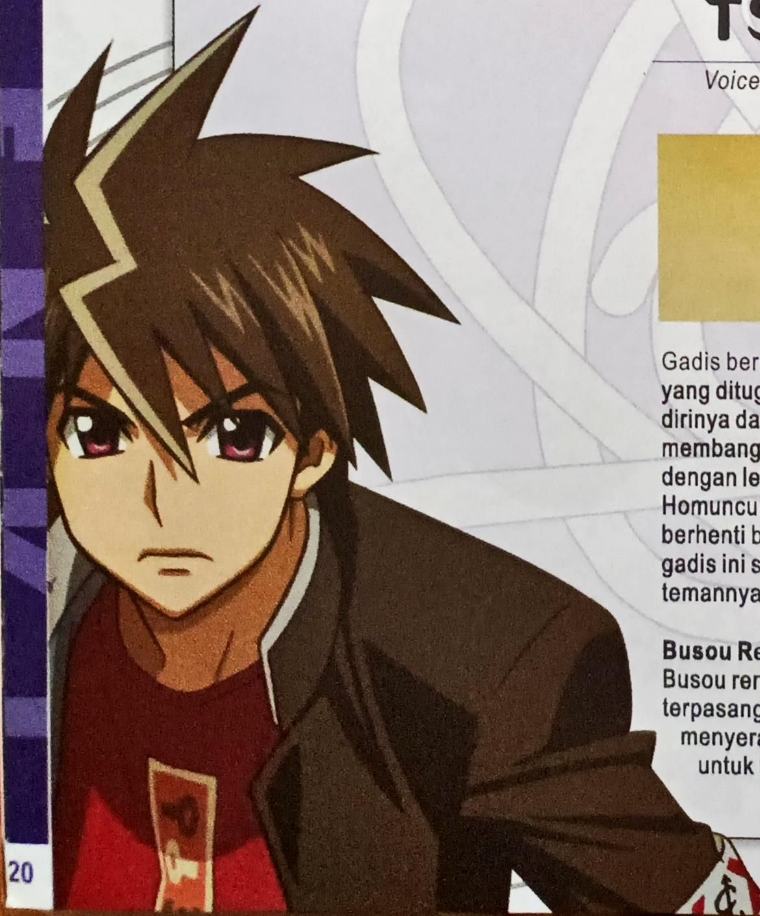
Kazuki adalah seorang pemuda berusia 16 tahun yang terbunuh saat berusaha menyelamatkan Tokiko. Tokiko menyelamatkan kazuki dan meminta Kazuki untuk tidak terlibat dengan pertarungannya. Tetapi Kazuki memaksa untuk membantu Tokiko untuk bertarung. Pemuda yang memiliki antusiasme yang berlebih ini sangat memperhatikan adiknya bahkan cenderung *over-protective*^^. Tidak hanya adiknya, tetapi Kazuki juga sangat memperhatikan teman-temannya dan akan melakukan hampir apapun untuk mereka. Tetapi demi melindungi merekalah Kazuki memutuskan untuk mengambil jalan yang sangat berbahaya ini.

Busou Renkin - *Sunlight Heart, Sunlight Heart + (Plus)*
Busou Renkin Kazuki mengambil bentuk sebuah tombak dengan sebuah kain yang terpasang pada tombak tersebut. Kemampuan dari kain ini adalah menyalurkan tenaga yang luar biasa pada serangan Kazuki. Pada saat itu kain ini akan bercahaya dengan sangat terang seperti cahaya matahari dan dari sinilah nama senjata ini diperoleh.

KAKUGANE / CORE IRON

Kakugane adalah hasil yang diperoleh dari penelitian ilmu alchemy yang memfokuskan pada pengembangan senjata. Senjata ini diaktifkan dengan menyerukan kata "Busou Renkin!" dan Kakugane akan mengambil bentuk senjata sesuai dengan kekuatan hati dari pemakainya. Semakin kuat kekuatan hati pemakainya semakin hebat senjata yang diperolehnya.Kakugane tidak saja berperan sebagai senjata bagi para prajurit tetapi juga memiliki kemampuan penyembuhan dan pemulihan terhadap fisik mereka yang terluka. Dalam kasus Kazuki, Kakugane dapat menghidupkan mereka yang sudah mati.

KAZUKI MUTOU: Pemuda dengan optimisme dan rasa keadilan yang luar biasa...tetapi itulah kelebihannya. ▼



TOKIKO TSUMURA

Voiced by: Ryōka Yuzuki

Gadis berusia 17 tahun ini adalah salah satu dari sekian banyak prajurit busou renkin yang ditugaskan untuk menghancurkan homunculus. Ketika Kazuki menyelamatkan dirinya dari serangan Homunculus, Tokiko merasa bersalah dan memutuskan untuk membangkitkan Kazuki dengan Kakugane agar Kazuki dapat menjalani hidupnya dengan lebih baik. Sesuatu yang terjadi di masa lalu membuatnya sangat membenci Homunculus sehingga membuat Tokiko sangat berdedikasi pada tugasnya bahkan ia berhenti bersekolah untuk melakukan tugasnya. Sifatnya yang selalu serius membuat gadis ini sulit untuk didekati tetapi setelah bertemu dengan kazuki dan teman-temannya, sifatnya mulai melunak dan bisa tersenyum.

Busou Renkin - *Valkyrie Skirt*
Busou renkin milik Tokiko, Valkyrie Skirt, mengambil bentuk empat buah pedang yang terpasang pada kakinya. Senjata ini bisa digunakan dengan berbagai cara, mulai dari menyerang musuh, atau untuk membantunya melompat lebih tinggi atau bahkan untuk berjalan di daerah-daerah yang sulit di jangkau.

どうですか？
IS IT GOOD?

Nama **Nobuhiro Watsuki** adalah nama besar yang terkenal melalui karyanya yang berjudul **Rurouni Kenshin** atau yang dikenal juga sebagai **Samurai X**. Setelah menyelesaikan Rurouni Kenshin, Nobuhiro Watsuki membuat beberapa karya lainnya seperti **Gun Blaze West** (yang dikeluarkan pada tahun 2001) dan Busou Renkin ~ karyanya yang terbaru dan diselesaikan pada tahun 2006 sebanyak 10 *tankoubon*. Manga ini kemudian direalisasikan dalam bentuk *anime* oleh **XEBEC** di bawah arahan **Takao Kato** yang pernah berperan di pembuatan **Rockman EXE Axess**, **Rockman EXE Beast**, dan **Rockman EXE Stream**. Lagu pembukanya, dengan judul **"Makka na Chikai"**, dinyanyikan oleh **Yoshiki Fukuyama**, sedangkan lagu penutupnya yang berjudul "**Hoshiakari**" yang dinyanyikan oleh **Jyukai**.

▲ *TOKIKO TSUMURA: Image kenshin sangat terasa dari wajah dan bekas lukannya itu...*

Secara garis besar anime ini dapat diklasifikasikan sebagai sebuah anime action yang pasti sarat dengan pertarungan. Sayangnya Busou Renkin tidak mendapat sambutan seperti karya pendahulunya ~ Rurouni Kenshin. Bahkan ada kabar bahwa Busou Renkin ditamatkan karena kurangnya antusiasme pembaca. Saya pribadi juga merasakan perasaan yang sama ketika membaca *manga*nya dan menonton *anime*nya. Tidak ada yang begitu spesial dari serial ini, mungkin kata-kata "Yah, satu lagi *shounen manga* yang dianimasikan" yang bisa menggambarkan perasaan saya ketika menonton *anime* ini. Bahkan kalau Bahkan kalau saya boleh jujur, yang mungkin menarik perhatian saya dari anime ini adalah nama Nobuhiro Watsuki dan lagu "Makka na Chikai" yang sering saya dengarkan berulang kali.
Tetapi di luar itu semua *anime* ini memberikan sebuah cerita yang cukup menghibur dan bila anda salah satu dari pengemar *anime action* maka *anime* ini mungkin bisa memberikan kepuasan bagi kalian.

"the one being sung" UTAWARERUMONO

AN EPIC TALE OF MAGIC, LOVE, COURAGE, AND DESTINY

UTAWARERUMONO © 2006 LEAF/Aquaplus / Oriental Light & Magic 'Team Iwasa'

INDEX

INTRO:	23
HAKUORO	24
THE BEAST	26
STORY BEHIND	27
OMAKE !!	29

ADVANCE REVIEW

UTAWARERUMONO	
FORMAT: TV Series	26 episodes ANIMATION PRODUCTION Oriental Light & Magic (Team IWASA)
AUDIENCE: 15+ Teenagers	Asahi / Chiba TV / Saitama 2006
GENRE Drama, War, Romance, Magic	
OFFICIAL SITE http://www.utaware.net	
REVIEWED BY: KORGANOS	

Utawarerumono adalah salah satu judul yang sangat populer di tahun 2006 lalu. Pada **ADVANCE edisi 6/2006**, saya pernah memperkenalkan sedikit dari keajaiban dunia Utawarerumono, namun kali ini akan saya ulas lengkap mengenai ceritanya, dan juga mengenai awal mula terbentuknya dunia Utawarerumono, karakter yang terlibat, dan cerita yang mendasari setiap peristiwanya.

Utawarerumono sendiri merupakan *anime* yang diadaptasi dari *game* H berjudul sama. *Game* ini diproduksi oleh **LEAF/Aquaplus**, dan merupakan *game* yang lain daripada yang lain, karena dalam *game* ini, kita dihadapkan pada *battle system* yang mirip dengan **Final Fantasy Tactics**, atau **Disgaea**. Karena alur cerita dan *environment game*nya pula, maka *anime* hasil adaptasi *game* tersebut sarat adegan perang, dan muatan politik yang seru. Banyak yang memuji Utawarerumono karena fitur-fitur tersebut, karena memang *anime* dengan plot peperangan dalam skala epik cukup jarang ditemui akhir-akhir ini. Dipadukan dengan animasi yang menawan yang digarap oleh studio animasi **Oriental Light and Magic ~Team Iwasa~**, serta musik yang diaransemen dengan megah oleh **Hijiri Anze** dan **Miyu Nakamura**, Utawarerumono adalah tontonan yang sangat disarankan untuk siapapun yang gemar akan *genre* perang tradisional, dan dibumbui kisah roman. Tentu saja, secara visual, anda juga akan dipuaskan dengan kehadiran banyak tokoh *bishoujo* dengan berbagai macam penampilannya (*kemonomimi*), tapi tidak hanya itu. Penyutradaraan **Tomoki Kobayashi** juga membuat adegan-adegan perang terasa hidup, plus dikombinasikan secara mantap dengan kisah-kisah drama yang menyentuh.

Bagaimanakah garis besar cerita dan urutan event yang terdapat dalam Utawarerumono? Mari kita ikuti bersama,...

THE MAN WITHOUT A PAST

Cerita diawali dengan sebuah mimpi buruk yang membuat si tokoh utama terbangun, dan ketika ia sadarkan diri, ia mendapati dirinya berada di atas tempat tidur dalam sebuah gubuk yang sederhana. Ia tidak ingat mengenai apa yang terjadi pada dirinya, dan ia juga tidak tahu mengapa dirinya dapat berada di tempat itu. Tak lama setelahnya, seorang gadis cantik memperkenalkan dirinya sebagai **Eruruu**. Eruruu kemudian menjelaskan bahwa ia menemukan pria tersebut di dalam hutan dalam keadaan yang sangat memprihatinkan dan tidak sadarkan diri. Karena merasa kasihan, Eruruu membawanya ke rumah tersebut dengan bantuan beberapa penduduk desa. Ketika Eruruu menanyakan nama dan asal pria tersebut, ia tidak dapat mengingatnya sama sekali. Ketika Eruruu bertanya mengenai topeng yang ada di wajahnya pun, ia tidak tahu menahu. Tunggu ... topeng? Ya, pria tersebut kaget bukan kepalang ketika melihat pantulan wajahnya di permukaan air. Di wajah pria tersebut terdapat sebuah topeng, dan tampaknya topeng tersebut tidak dapat dilepas dengan cara apapun juga. Di tengah semua kebingungan mengenai identitas dirinya, pria tersebut diperbolehkan oleh nenek Eruruu yang bernama **Tusukuru** untuk tinggal sementara di desa itu hingga ia sembuh, dan bila mungkin, mendapatkan kembali ingatannya yang telah hilang.

▲ HOSPITALITY: Terdampar di tengah hutan dan kehilangan ingatan, namun terbangun di sebuah gubuk dan dirawat oleh seorang gadis cantik. Berminat?

▲ NIGHTMARE: Apa sebenarnya mimpi yang dilihat oleh Hakuoro selama ia tidak sadarkan diri ? Apakah itu ingatan akan masa lalunya ?

Desa kecil yang indah dan damai tersebut bernama **Tusukuru**. Ya, nama yang sama dengan nenek Eruruu, karena Tusukuru adalah pemimpin desa tersebut sejak jaman dahulu kala. Para penduduk desa tersebut mempunyai keunikan, yaitu sepasang telinga yang menyerupai kuping anjing, dan mereka juga memiliki ekor. Eruruu mempunyai seorang adik yang bernama **Aruruu**. Namun sangat bertolak belakang dengan Eruruu yang ramah dan bersahabat, Aruruu cenderung pemalu dan selalu berusaha menghindar dari pria asing ini. Tak perlu waktu yang lama bagi penduduk desa yang lain untuk menjalin hubungan yang baik dengan pria asing itu karena sifat dasar mereka yang sangat bersahabat dan penuh keramah-tamahan.

Namun pada suatu hari, datanglah **Nuwangi**, penagih pajak yang bertindak semena-mena terhadap penduduk desa dan memungut pajak dalam jumlah yang sangat besar. Nuwangi juga pernah tinggal di desa Tusukuru, namun ia meninggalkan tempat kelahirannya tersebut untuk menjadi abdi bagi penguasa Inkara. Melihat tindakan Nuwangi yang seenaknya, terutama terhadap Eruruu, pria bertopeng yang misterius ini turun tangan menghadapi Nuwangi dan dengan mudah mempermalukannya di depan para penduduk desa. Nuwangi melarikan diri, namun masalah yang sebenarnya baru dimulai ...

THE RAGING DEITY

Nuwangi yang kesal merusak kuil batu yang ditujukan untuk menyembah dewa gunung, **Mutikapa**. Karena kuil tersebut rusak, dewa gunung murka dan menyerang ke desa. Wujud dewa gunung tersebut adalah harimau putih besar yang tidak dapat dibunuh oleh senjata apapun juga. Sekali lagi pria bertopeng yang misterius ini turun tangan untuk melindungi penduduk desa dari ancaman bahaya, dan ia mampu mengalahkan dewa gunung tersebut setelah mengetahui bahwa bulu Mutikapa adalah tameng yang kebal terhadap senjata tajam, namun dapat dilunakkan dengan menceburkannya ke air. Ia bersama seluruh sukarelawan dari desa membuat jebakan bagi Mutikapa, tanpa banyak kesulitan, Mutikapa dapat dibunuh dan desa kembali selamat dari ancaman bahaya.

Karena jasa yang telah ia berikan kepada desa Tusukuru, maka pria misterius itu diberi sebuah kehormatan oleh Tusukuru sendiri sebagai ucapan terima kasih. Mulai saat itu, pria tersebut dikenal dengan nama **Hakuoro**, yang berarti 'Penguasa Putih' dalam bahasa Ainu, dan ia diberi sebuah senjata berupa kipas yang terbuat dari besi.

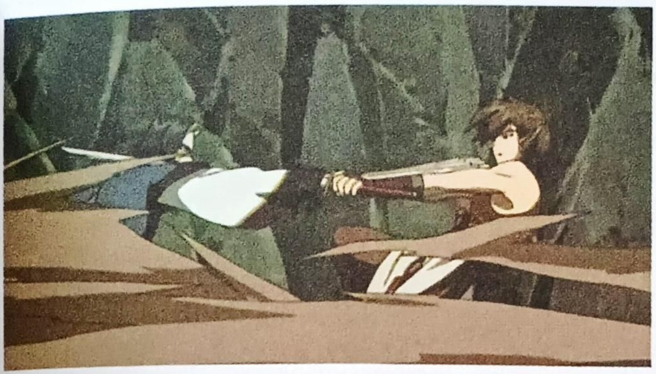
HAKUORO

Nuwangi lagi-lagi membuat masalah. Ia kembali ke Tusukuru membawa serta **Sasante**, penguasa daerah setempat, dan juga sekompi pasukannya. Kesalahpahaman terjadi, dan Tusukuru terluka parah dalam insiden itu. Tak lama kemudian, Tusukuru meninggal dunia karena luka parah yang dideritanya. Namun sebelum itu, ia berpesan kepada Hakuoro untuk memimpin desa Tusukuru menggantikan dirinya, serta merawat Eruruu dan Aruruu sepanjang hidupnya. Hakuoro merasa murka, dan bersama-sama dengan seluruh warga desa menyatukan kekuatan dan menggempur markas Sasante dan akhirnya berhasil membunuh penguasa yang korup itu. Nuwangi berhasil melarikan diri dan kabar akan kehancuran Sasante ini terdengar

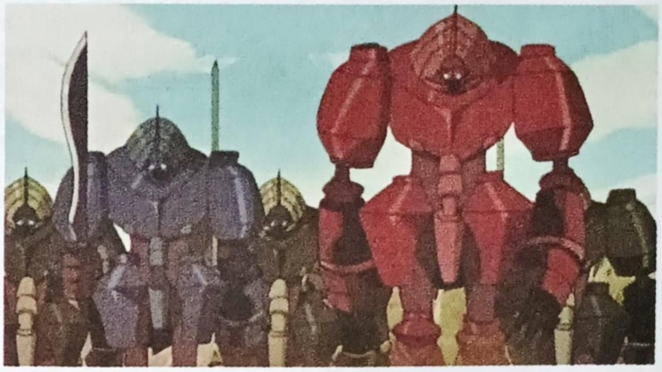
TAHUKAH KALIAN?

Ketika ADV Films International melisensi Utawarerumono untuk dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris, mereka berencana untuk mengubah namanya menjadi '*Shadow Warrior Chronicles*'. Karena kedengaran kurang keren dan banyak yang tidak setuju, mereka tidak jadi mengubahnya.

▲ *MUTIKAPA: Bahkan sosok dewa gunung yang dipercaya kebal terhadap senjata apapun mampu dikalahkannya. Siapakah sebenarnya Hakuoro?*



▲ *BROTHERS IN ARMS: Awalnya Oboro tidak percaya terhadap Hakuoro. Namun tak lama setelahnya, Oboro pun menaruh hormat pada kepemimpinan Hakuoro.*



▲ *AVU-KAMMU: Jangan kaget bila kalian melihat pasukan -mecha- yang dimiliki oleh kerajaan Kunnekamun ini terlibat dalam pertempuran di dunia Utawarerumono.*

hingga ke pusat kerajaan **Kenashikurupe**.
Menyadari bahwa bahaya yang lebih besar akan datang, Hakuoro, warga desa, dan pasukan bandit di bawah pimpinan **Oboro**, menghimpun kekuatan, dan memutuskan untuk menggempur kerajaan Kenashikurupe.

Awalnya, pertempuran berlangsung dengan sengit dan sangat tidak menguntungkan bagi Hakuoro, namun berkat bantuan Oboro, mereka akhirnya dapat menembus benteng pertahanan lawan. Melihat situasi yang sudah tidak lagi menguntungkan, **Benawi** dan **Kurou**, dua panglima perang Kenashikourupe membunuh **Inkara**, pemimpin Kenashikourupe, untuk menjaga kehormatannya, dan kemudian Benawi berniat untuk bunuh diri secara hormat di depan lawannya, yaitu Hakuoro. Namun Hakuoro mencegah Benawi, dan memberinya kebebasan. Atas hal ini, Benawi serta Kurou bersumpah untuk membalas budi baik Hakuoro, dan mereka dengan rela bergabung dengan pasukan Tusukuru.

THE WINGED BEINGS

Kemenangan Hakuoro dan rakyat desa Tusukuru terdengar hingga ke kerajaan **Onkamiyamukai**, yang merupakan kerajaan para makhluk bersayap.
Urutori yang merupakan puteri kerajaan Onkamiyamukai memutuskan untuk pergi menghadap Hakuoro dan mengawasi keadaan rakyat Tusukuru. Tak hanya itu, ia membawa serta penasihatnya, dan adik perempuannya yang bernama **Kamyu**.
Rombongan Hakuoro juga bertambah ramai dengan bergabungnya seorang puteri kerajaan **Nan-Tunku** yang bernama **Karura**. Karura pada awalnya ditangkap dan diasingkan oleh rakyat asalnya, yaitu **Shakukoporu**. Ia adalah satu dari dua keturunan ras **Giriyaginas** terakhir yang masih tersisa, yaitu ia dan adik laki-lakinya, **Dorihurai**. Karura memiliki masa lalu yang kurang menyenangkan, maka dari itu ia memutuskan untuk bergabung dengan Hakuoro dan rakyat Tusukuru untuk memulai kehidupan yang baru.

Tak lama setelahnya, markas Tusukuru mendapat serangan dari pasukan kerajaan **Kuccha Keccha**. Hakuoro kaget ketika ia berjumpa dengan pemimpin kerajaan Kuccha Keccha, yaitu **Orikakan**, di medan perang. Orikakan memanggil Hakuoro dengan sebutan **'Rak Shine'**, dan ia menuduh Rak Shine (Hakuoro) sebagai saudaranya yang telah berkhianat terhadap kerajaan Kuccha Keccha di masa lalu. Di tengah kebingungan akan identitasnya, pertarungan menjadi semakin sulit karena kerajaan Kuccha Keccha juga dibantu oleh seorang pejuang wanita **Evenkuruga** yang sangat mahir berpedang, yaitu **Touka**.
Dengan bantuan bala pasukannya, Hakuoro mampu memukul mundur musuh. Tak lama setelahnya, Orikakan terbunuh, namun bukan oleh

ERURUU & ARURUU: Kakak beradik ini sangat menyayangi satu sama lain. Orang tua mereka sudah lama tiada, dan mereka tinggal bersama Tusukuru, sang nenek. ▶

Hakuoro, melainkan oleh seseorang yang bernama **Niue**, penguasa **Sukeripechimu**. Niue memperalat Orikakan dengan mengatakan bahwa Hakuoro adalah Rak Shine, saudara Orikakan yang telah membunuh seluruh keluarganya, dan berkhianat dari kerajaan Kuccha Keccha. Tujuan Niue sendiri tidak lain adalah untuk memprovokasi Hakuoro supaya 'monster' yang ada dalam diri Hakuoro bangkit. Monster? Apakah sebenarnya yang terdapat dalam diri Hakuoro? Dan siapa sebenarnya Hakuoro? Kunci untuk mengetahui hal itu tampaknya dipegang oleh Niue.

Setelah mengetahui duduk perkaranya, Touka yang sebelumnya ikut berjuang bersama Kuccha Keccha tertangkap. Namun, sudah dapat diduga, Hakuoro akhirnya memberikan kebebasan kepadanya. Touka yang merasa bersalah kepada Hakuoro, ingin menebus hal tersebut, dan menjunjung tinggi rasa keadilan dengan bergabung bersama pasukan Hakuoro dan rakyat Tusukuru. Kekuatan yang digalang Hakuoro menjadi semakin besar dengan bergabungnya sebagian pasukan Kuccha Keccha yang tersisa.

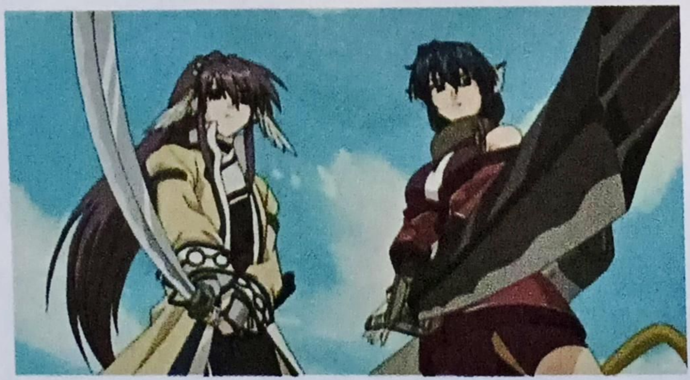
THE BEAST WITHIN

Seiring dengan semakin meluasnya daerah yang dikuasai oleh Hakuoro dan Tusukuru, demikian juga dengan ingatan Hakuoro yang sedikit demi sedikit kembali menjelaskan siapa dirinya ataupun asal muasalnya. Selain Hakuoro dan Eruruu, ada juga orang lain yang tertarik dengan kepribadian serta kemampuan yang dimiliki oleh Hakuoro. Orang itu adalah **Kuuya Amururineuruka**, penguasa muda dari kerajaan **Kunnekamun**. Kuuya sering secara diam-diam menemui Hakuoro di malam hari bersama dengan **Genjimaru**, panglima perang kerajaan Kunnekamun yang setia menjadi pengawalnya. Melalui pertemuan-pertemuan itu, Kuuya juga semakin yakin bahwa Hakuoro bukanlah orang yang patut menjadi lawan bagi Kunnekamun.

Sayang, tidak demikian dengan Niue yang berusaha untuk terus mengganggu Hakuoro. Ia juga menjalin kerja sama dengan Kunnekamun, terutama dengan dua bawahan Kuuya yang paling penting, yaitu Hien dan Hauenkua untuk menyerang Tusukuru. Mengingat bahwa Kunnekamun memiliki teknologi perang **Avu-Kammu** yang canggih, mereka akan menjadi lawan yang sangat merepotkan bagi Hakuoro dan kawan-kawan.

Ternyata, di balik itu semua, ada karakter misterius yang bernama **Dii**. Ia adalah salah satu makhluk bersayap dari Onkamiyamukai, namun ia menghasut setiap kerajaan supaya menyerang Tusukuru, dan bila perlu, membunuh Hakuoro. Apa sebenarnya tujuan Dii? Dan siapakah dia sebenarnya? Semuanya itu akan menjadi jelas setelah pertempuran terakhir antara Hakuoro dan Dii sendiri.

Banyak penonton yang merasa bingung akan cerita yang mendasari Utawarerumono, terutama karena hal itu erat kaitannya dengan ingatan Hakuoro sendiri, yang jelas tidak akan dibeberkan dari awal cerita. Bagi kamu-kamu yang belum menonton Utawarerumono, disarankan untuk tidak membaca bagian yang berikut ini, karena walaupun bagian berikut ini merupakan penjelasan inti cerita Utawarerumono, namun keseluruhannya berupa *spoiler* yang akan mengurangi keasyikan kamu menontonnya.



▲ *DEADLY PAIR: Kemampuan berpedang Touka dan kekuatan Karura yang luar biasa menjadikan mereka inti dari kekuatan pasukan Tusukuru.*

▲ *ARURU!? WHAT HAPPENED?: Sungguh pemandangan yang menyayat hati .... pertempuran memang secara tak terduga sering memakan korban.*

THE STORY BEHIND UTAWARERUMONO

(Warning - Heavy spoilers!)

Semua peristiwa yang ada dalam Utawarerumono terjadi di planet Bumi, namun plot Utawarerumono sendiri terjadi jauh di masa depan.

Pada suatu ketika, ada seorang arkeolog yang menemukan fosil beku misterius yang ternyata merupakan wujud fisik dari dewa dalam kepercayaan kuno yang disebut **Witsuarunemitea**. Ada seorang peneliti yang menganggap bahwa hal itu harus disembunyikan dari masyarakat karena manusia tidak siap menerima fakta mengenai '*Missing Link*' tersebut. Karena alasan tadi, ia menembak arkeolog itu. Sebelum arkeolog yang tertembak itu tewas, darahnya mengenai fosil dan menyebabkan dewa Witsuarunemitea bangkit kembali. Witsuarunemitea melihat arkeolog yang sekarat itu, menawarkan kehidupan kepadanya, dan sebagai gantinya, Witsuarunemitea membutuhkan tubuh arkeolog tersebut sebagai tempat bersemayamnya dalam rupa sebuah topeng. Setelah itu, arkeolog tersebut tidak sadarkan diri dan memulai tidur panjangnya dalam keadaan beku, hingga bertahun-tahun lamanya. Ketika arkeolog itu sadar kembali, ia sudah berada dalam sebuah pusat penelitian bawah tanah, dan dirinya kini menjadi objek penelitian yang dinamai **'Iceman'**. Pada masa itu, permukaan bumi sudah rusak dan udara yang ada beracun hingga tidak lagi bisa ditinggali oleh manusia, oleh sebab itu, sisa-sisa ras manusia kini tinggal di bawah tanah.

Seorang peneliti Iceman yang bernama **Mizushima** berhasil memanfaatkan gen yang berasal dari *Iceman* untuk membiakkan manusia-manusia baru yang akan kembali menghidupi permukaan bumi, terutama karena penelitian terhadap Iceman menunjukkan bahwa ia mampu menghirup udara di permukaan bumi yang beracun bagi ras manusia yang hidup sebelum kehancuran besar tersebut. Tidak semua hasil rekayasa Mizushima mampu bertahan hidup. Beberapa di antaranya adalah subjek penelitian nomor 63 dan 3510. Gadis nomor 63 diberi nama **'Mitsumi'**, dan ia mengetahui bahwa Iceman adalah ayahnya. Sedangkan nomor 3510 adalah gadis yang sangat cantik bernama **'Mikoto'**, dan secara tidak terduga, Iceman jatuh cinta kepadanya. Setelah itu, proyek penelitian Iceman menemui jalan buntu, dan Iceman akan kembali dibekukan untuk penelitian lebih lanjut. Mizushima yang menyadari sisi manusia Iceman tidak tega membiarkan hal itu terjadi. Ia menyuruh Iceman untuk kabur dari pusat penelitian tersebut serta membawa Mikoto yang ia cintai. Beberapa tahun kemudian, di permukaan planet bumi, Mikoto melahirkan seorang anak buah cintanya dengan Iceman.

Sayangnya, para peneliti tersebut mengetahui pengkhianatan Mizushima, dan membunuhnya. Mereka juga menciptakan pakaian khusus sehingga mereka mampu menjelajah permukaan bumi, dan akhirnya berhasil menangkap kembali Iceman dan Mikoto. Nasib buruk menimpa Mikoto karena ia menjadi subjek penelitian lebih lanjut dan akhirnya kehilangan nyawanya serta buah hatinya. Iceman yang akan dibekukan oleh para peneliti itu murka dan kemarahannya membangkitkan dewa Witsuarunemitea yang tertidur dalam rupa topeng di wajahnya. Kemurkaan yang luar biasa menyebabkan perubahan sifat dari Witsuarunemitea. Ia menjadi dewa yang menghancurkan segalanya, dan karena ia melihat tujuan manusia yang selalu berusaha untuk mendapatkan kehidupan abadi, ia mengubah para peneliti tersebut menjadi makhluk-makhluk kecil yang tidak mempunyai wujud tetap. Begitu besarnya kemurkaan Witsuarunemitea, hingga akhirnya jiwanya terbelah menjadi dua, satu yang membawa kehancuran, dan jiwa yang menunggu datangnya kehancuran.

Mitsumi, anak dari Iceman, terbangkitkan oleh kemurkaan Witsuarunemitea, dan dengan kekuatannya, ia menidurkan kedua belah jiwa Witsuarunemitea yang saling berselisih. Berpuluh-puluh tahun lamanya setelah itu, permukaan bumi sudah dipenuhi lagi oleh makhluk-makhluk hidup yang merupakan keturunan dari ras genetik Iceman, dan ras manusia akhirnya punah dan terlupakan. Pusat penelitian bawah tanah yang pernah menjadi saksi kehancuran tersebut disegel dan disebut dengan **'Tanah Suci Witsuarunemitea'**.

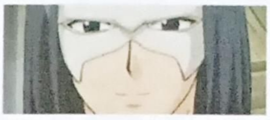
Beberapa tahun sesudahnya, kedua jiwa Witsuarunemitea bangkit kembali dari tidur panjangnya dan kembali bertarung sehingga menyebabkan kehancuran yang luar biasa di kerajaan Kunnekamun yang meliputi sebagian besar wilayah tersebut, dan masyarakatnya yang disebut rakyat Shakukopuro. Di sebuah desa kecil, terjadi gempa yang hebat, dan menyebabkan seorang anak kecil bernama Aruruu terjatuh dari pohon dan terluka parah. Kakaknya yang bernama Eruruu memohon kepada dewa Witsuarunemitea untuk menyembuhkan Aruruu. Witsuarunemitea mengabulkannya, namun ia menghendaki tubuh dan jiwa Eruruu sebagai gantinya. Dan sejak saat itu jiwa Eruruu terikat oleh kontrak dengan Witsuarunemitea.

Kedua jiwa Witsuarunemitea terluka parah setelah pertempuran sengit itu, dan sekali lagi, Mitsumi menidurkan mereka untuk mencegah kehancuran yang lebih besar. Mitsumi kehabisan kekuatannya, sehingga ia harus mencari tubuh untuk tempatnya bersemayam, yaitu Kamyu, puteri kedua dari ras Onkamiyamukai. Jiwa Witsuarunemitea yang mewakili kehancuran ditemukan oleh Dii, seorang keturunan Onkamiyamukai yang serakah dan menginginkan kekuatan. Dii kemudian melebur dengan jiwa tersebut. Jiwa yang satunya lagi kembali dalam wujud Iceman yang penuh dengan rasa simpati, dan ditemukan oleh Eruruu di dalam hutan dalam keadaan tidak sadarkan diri dan kehilangan ingatan.

Setelah itu, dimulailah alur cerita utama dalam dunia Utawarerumono ...

UTAWARERUMONO CHARACTERS

HAKUORO / ICEMAN



Awalnya pria yang ditemukan oleh Eruruu di tengah hutan ini tidak ingat sesuatupun mengenai masa lalunya. Lama-kelamaan, ia semakin menyadari bahwa kehancuran dan peperangan selalu menyertainya kemanapun ia pergi. Siapakah sebenarnya Hakuoro? Dan akankah ia mendapatkan kembali ingatannya?

ERURUU

Gadis desa Yamayura yang bercita-cita menjadi tabib ini ahli dalam hal pengobatan, dan karena itulah ia setia merawat Hakuoro walaupun tidak tahu mengenai asal usulnya. Tapi Eruruu tidak bisa bohong kepada dirinya. Ia jatuh cinta kepada Hakuoro, dan kelak ia akan menyaksikan fakta yang menyakitkan.

ARURUU

Adik Eruuru yang tidak banyak berbicara dan berekspresi ini awalnya selalu menjaga jarak dari Hakuoro. Namun setelah tragedi Mutikapa, ia tidak sungkan memanggil Hakuoro dengan sebutan '*otosan*' (ayah). Apakah ini karena pribadi Hakuoro mirip dengan almarhum sang ayah?

OBORO

Pemimpin kelompok bandit yang dipercaya oleh Tusukuru ini lebih bersikap sebagai preman yang bijaksana dibandingkan penjahat. Walau kemampuan berpedangnya sangat luar biasa, namun ia mempunyai kesulitan mengendalikan emosi. Oboro sangat menyayangi Yuzuha, adiknya yang sakit-sakitan.

KARURA

Sebagai tawanan perang yang diberi pengampunan oleh Hakuoro, Karura merasa bahwa ini adalah kesempatan baginya untuk menjalani kehidupan yang baru. Tenaga serta kemampuan tempur yang dimilikinya tidak masuk akal. Pedangnya yang besar itu kurang lebih berbobot 1 ton!

TOUKA

Nasib Touka tidak berbeda jauh dari Karura, namun ia awalnya menentang Hakuoro karena terkena hasutan penguasa Orikakan. Setelah ia mengetahui fakta bahwa Dii berada di belakang semua itu, ia bersumpah untuk mengikuti Hakuoro dan menebus kesalahannya sekaligus menegakkan keadilan.

BENAWI

Panglima perang Kenashikurupe yang akhirnya mengabdi kepada Hakuoro, bersama-sama dengan bawahannya, Kurou. Benawi adalah pengatur strategi yang unggul, dan teknik bertarungnya tidak terkalahkan.

TOUKA & KARURA: Nasib mempertemukan kedua tawanan perang ini di medan perang. Bukan sebagai rival, namun tujuan mereka sama, yaitu membela keadilan demi apa yang mereka percayai.

PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: 15+ Teenagers

Cerita Utawarerumono yang menonjolkan heroisme dan kisah epik menarik untuk ditonton oleh usia remaja ke atas. Tingkat kekerasan yang ditampilkan dalam Utawarerumono tergolong amat sadis. Terutama dengan banyaknya adegan perang yang realistis dan darah di sana-sini, membuat *anime* ini sama sekali tidak cocok ditonton oleh anak-anak.

OMAKE! UTAWARERUMONO GAME SYSTEM

CHARACTER SELECT SCREEN

Lingkaran berwarna merah menandakan bahwa karakter tersebut wajib ikut di dalam pertempuran. Hal ini mungkin saja disebabkan karena karakter tersebut memegang peranan yang penting dalam alur cerita atau ia memiliki kemampuan unik yang vital untuk keberhasilan perang.

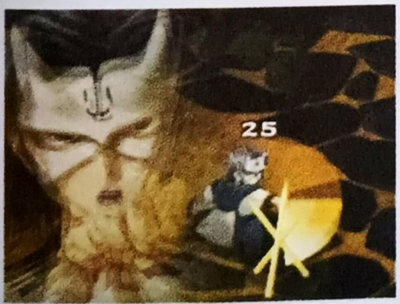
Lingkaran berwarna biru menandakan bahwa karakter tersebut opsional, atau tidak wajib diikutsertakan. Ingat bahwa kemampuan setiap orang berbeda, jadi usahakan untuk membentuk pasukan yang merata dalam semua kemampuan perang, baik itu jarak serang, sihir, dan kekuatan fisik!

MENU & STATUS DISPLAY

Dalam jendela status ini, kamu bisa melihat kekuatan, elemen alam, serta kemampuan masing-masing karakter. Di sini terlihat karakter Aruruu yang sudah mencapai level 18, berelemen angin, memiliki hit points sebesar 294 poin, kekuatan magis yang belum terisi penuh, dan 4653 poin pengalaman. Di sisi kanan kamu bisa melihat data combo, kekuatan fisik, serta kekuatan magis.

Gunakan tombol yang di **atas** untuk memulai sesi pertempuran, dan gunakan tombol yang di **bawah**nya untuk mengatur berbagai macam opsi, misal grafik dan suara. Ingat bahwa susunan pasukan tidak dapat diubah setelah game dimulai !!!

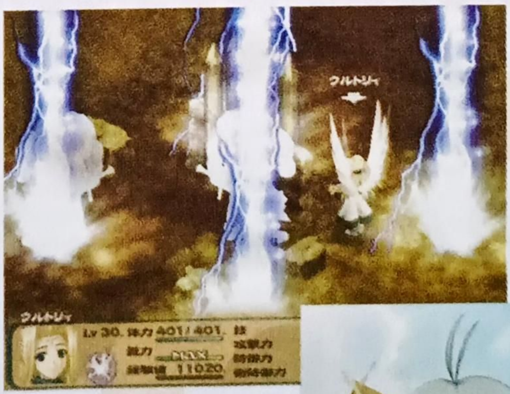
TIPS: COMBO



Untuk melakukan combo (serangan beruntun dengan tingkat kerusakan tinggi), pastikan bahwa *action/magic meter* karakter tersebut terisi penuh (bar hijau pada status: MAX), dan lakukan serangan sambil menekan dan menahan tombol 'Alt' pada keyboard anda. Perhatikan juga bahwa karakter tersebut harus sudah memiliki poin *combo attack* lebih dari satu pada statusnya, atau serangan tidak akan pernah mencapai *final blow* (yang merupakan inti dari serangan combo tersebut).

Note: Tips ini hanya berfungsi untuk game Utawarerumono versi Windows/PC.

GAME SHOTS



◄ *ONKAMIYAMUKAI ATTACK: Urutorii memiliki kemampuan yang cukup mematikan, dan yang pasti, keren ! Ia dapat menyerang menggunakan kekuatan petir dan serangannya dapat diarahkan untuk menyerang empat arah sekaligus.*

KAMYU & ARURUU: ► *Artwork gamenya sangat bagus & detail. Disayangkan bahwa banyak sekali hal trivial namun menarik yang tidak dimunculkan dalam animenya.*

UTAWARERUMONO © LEAF/Aquaplus | WINDOWS™ © Microsoft Corp. | (Also available for SONY PlayStation™ 2)

MUTEKI KANBAN MUSUME

Sebuah kisah tentang gadis *poster* di restoran ramen dan usahanya untuk menjadi yang terkuat Dalam ARTI yang sebenarnya...^^

Original work of *Jun Sadogawa*, **Muteki Kanban Musume** © *GENEON Entertainment / Akita Shoten*

INDEX

Introduction	**31**
The real meaning of INVINCIBLE...	**31**
The Invincible Poster Girl	**31**
Her fight to become the strongest poster girl	**32**
And rivals in her daily life	**32**
End Note	**35**

ADVANCE REVIEW

MUTEKI KANBAN MUSUME	
FORMAT: TV Series	12 episodes
	ANIMATION PRODUCTION *Telecom Animation Film*
AUDIENCE: 15+ Teenagers	*Chiba TV, TV Kanagawa, TV Saitama, Yomiuri TV* *2006*
GENRE *Comedy & Slice of Life*	
OFFICIAL SITE: *http://www.onimaru.net/*	
REVIEWED BY: *Panda D*	

Muteki Kanban Musume atau yang dikenal juga sebagai *invincible poster girl* adalah sebuah *anime* yang diadaptasi dari sebuah *manga* dengan judul yang sama. *Anime* ini adalah karya dari **Jun Sadogawa** yang ditayangkan di Chiba TV, TV Kanagawa, TV Saitama dan Yomiuri TV. *Anime* ini ditayangkan di keempat stasiun TV ini dari 4 Juli 2006 sampai 19 September 2006 sebanyak 12 episode. **Nobuo Tomizawa** yang sebelumnya pernah ikut berperan dalam pembuatan *anime* Futakoi, Lupin III : Farewell to Nostradamus dan Metatantei Conan The Movie : The Fourteenth Target; dipercaya menjadi *director* dari *anime* ini dan untuk *character design* diserahkan kepada **Keiko Nakajima**. Sedangkan untuk musik dipegang oleh **Ryuji Takagi** yang pernah menjadi orang yang berperan di balik musik Nurse Witch Komugi-chan. Untuk lagu *opening*nya dinyanyikan dengan penuh semangat oleh **Masami Okui** dengan judul "**Wild Spice**" sedangkan untuk lagu *ending*nya dinyanyikan oleh **Naozumi Takahashi** dengan judul "**Muteki Na Smile**".

The real meaning of INVINCIBLE...

Apa yang menjadikan *anime* ini menarik untuk ditonton? Jika kalian menginginkan sebuah tontonan yang menghibur dengan kekonyolan yang poll, *anime* ini sangat cocok untuk kalian! Kenapa sangat cocok? Dalam 12 episode ke depan kalian akan diperlihatkan begitu banyak kekonyolan yang akan dilakukan oleh **Onimaru Miki** ~ seorang gadis dari pemilik restoran *ramen* di sebuah distrik perbelanjaan yang berada di kota bernama **Hanaminachi**. Seperti judulnya **Muteki Kanban Musume** yang berarti gadis poster yang luar biasa (walaupun *muteki* bisa diartikan tidak dapat dikalahkan^^), Onimaru Miki adalah seorang gadis yang berusaha menjadi seorang gadis poster yang luar biasa. Tetapi Jun Sadogawa mengartikan kata Muteki dengan pengertian yang berbeda dengan apa yang saya pikirkan sebelumnya. Kalau kalian berpikir bahwa menceritakan tentang usaha Miki menjadi seorang gadis promosi yang sukses dengan cara yang biasa maka kalian salah besar! Karena kata muteki atau *invincible* di sini benar-benar mengambil makna TIDAK DAPAT DIKALAHKAN! (baca : KUAT!).

Masih bingung? Onimaru Miki adalah seorang gadis promosi yang TIDAK DAPAT DIKALAHKAN. Kenapa kata TIDAK DAPAT DIKALAHKAN ini saya tekankan? Karena Onimaru Miki hampir tidak pernah melaksanakan tugasnya sebagai seorang gadis promosi pada umumnya. Seorang gadis promosi biasanya bertugas untuk mengantarkan pesanan makanan, menjadi pelayan di restoran atau membantu kegiatan restoran tersebut. Hal inilah yang menjadi daya tarik dari sebuah restoran (inilah yang menjadi konsep dasar dari gadis poster). Tetapi Onimaru Miki tidak melakukan semua itu. Ia justru lebih asyik berkelahi dengan semua orang yang menantangnya bertarung.

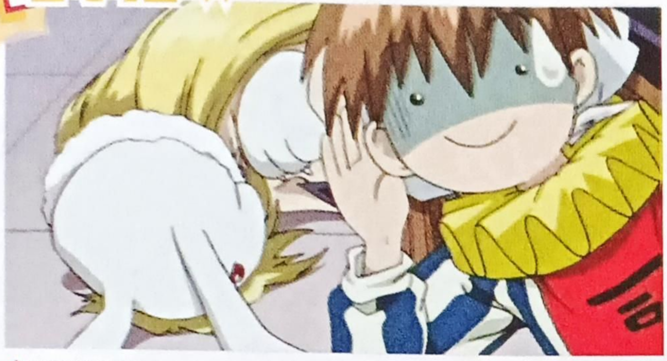
Untuk informasi saja, Miki dikenal sebagai salah satu petarung terkuat di kota itu. Jadi inti dari cerita ini adalah usaha Onimaru Miki untuk menjadi petarung yang tidak terkalahkan dan ia akan mengalahkan semua orang yang menghalangi impiannya.

The Invincible Poster Girl

Cerita dimulai dengan pengenalan **Ohta Akihiko** ~ seorang pemilik toko sayur dan buah yang berada di sebelah restoran ramen bernama **Onimaru Hanten**. Di sini kita akan dikenalkan dengan anak pemilik restoran ramen yang bernama Onimaru Miki. Hari ini adalah hari pertama Miki bekerja membantu ibunya ~ **Onimaru Makiko**. Tetapi di hari pertama Miki bekerja, ia sudah melakukan kesalahan, misalnya menumpahkan ramen ke pelanggannya atau tidak sengaja menendang Ohta^^. Untuk memperparah semua itu, di

▲ *GRAUK : Nampaknya Toshiyuki dan Miki tidak akan pernah bisa berteman baik. Kalaupun iya, sepertinya hal itu masih sangat jauh.*

▲ *HAPPY NEW YEAR! : Bahkan perayaan tahun barupun bisa menjadi ajang pertempuran untuk menentukan "yang terkuat"*



▲ *MOSHI MOSHI...: Megumi, apakah kamu masih hidup? Pukulan itu tentu tidak menjatuhkan dirimu bukan?*

▲ *OHOHOHO....HUH?!!!: Kankuro mencoba semua cara untuk mengalahkan Miki. Semua cara, bahkan menggunakan pakaian wanita...?*

depan restoran Miki ada dua remaja yang sedang berkelahi. Hal ini tentu akan merusak reputasi restoran tersebut. Makiko meminta Miki untuk melerai kedua remaja tersebut. Miki mengajak kedua remaja itu untuk masuk dan menyelesaikan perkelahian mereka dengan lomba makan. Ah... sebuah cara yang tepat untuk melerai kedua remaja itu bukan? Tetapi saya tidak setuju dengan cara itu karena dalam perlombaan makan ini yang kalah harus membayarnya dengan nyawanya! Pokoknya di sini kalian akan melihat sisi lain dari seorang gadis "lugu" bernama Onimaru Miki. Makiko yang tidak tahan melihat tingkah polah Miki langsung menghajarnya dengan sebuah pukulan (YA! ia menghajar anaknya sendiri!) intinya Makiko dan Miki berhasil menunjukkan kepada kedua remaja tersebut bahwa perkelahian tidak akan membawa hasil yang baik (dan kedua remaja itu berjanji kepada diri mereka untuk tidak menjadi orang dewasa seperti Makiko^^)

Her fight to become the strongest poster girl

Akan tetapi kekonyolan *anime* ini tidak hanya sampai di sini. Masih banyak adegan konyol yang akan membuat kalian terbahak-bahak. Misalnya ketika Miki harus berhadapan dengan seorang gadis poster lain bernama **Kannazaki Megumi** yang menguasai ilmu melempar sumpit. Megumi tinggal di seberang restoran Onimaru dan mereka berdua selalu bersaing dengan caranya yang konyol untuk memperebutkan gelar gadis poster terkuat di kota itu. Belum lagi kemunculan **Nishiyama Kankuro** yang selalu berusaha menantang Miki tetapi dengan mudahnya dapat dikalahkan oleh Miki. Tetapi Miki tidak selalu memenangkan semua pertarungan yang ia lakukan karena sampai saat ini ia memiliki rival yang dapat mengimbangi kebrutalannya. Rival ini adalah seorang eh... seekor anjing bernama **Toshiyuki**. Walaupun Toshiyuki seorang anjing, ia memiliki kekuatan yang bisa mengimbangi kekuatan Miki dan tidak jarang Miki babak belur dibuatnya. Toshiyuki hanya bisa dihentikan oleh anak majikannya yang bernama **Wakana Endou**. Hanya Kepada Wakana-lah Toshiyuki bisa berubah menjadi seekor anjing yang menggemaskan.

Tetapi kehidupan Miki tidak selalu dipenuhi dengan perkelahian saja. Ada beberapa orang yang menambah unsur kekocakan *anime* ini. Sebutlah salah satunya Ohta Akihiko. Pemuda ini tidak memiliki kemampuan tempur jadi tidak mungkin ia menantang Miki. Tetapi Ohta lebih berperan sebagai seorang penengah jika terjadi pertarungan di antara teman-temannya. Tetapi jangan pernah menyebut kata **Star Ranger** di dekatnya karena Ohta akan langsung bersemangat dan terkadang bertindak bodoh karena saking antusiasnya. Karakter lain yang tidak pernah terlibat dalam pertarungan adalah seorang guru bernama **Kayahara Tomoka.** Tomoka adalah seorang guru di sebuah sekolah di kota itu. Tetapi wajahnya yang menakutkan ditambah dengan aura depresi yang cukup kuat menjadikannya sosok yang ditakuti oleh murid-muridnya. Padahal sebenarnya Tomoka adalah seorang guru yang baik dan sangat memikirkan murid-muridnya. Tetapi jika ia memakan ramen, wajahnya akan berubah menjadi sangat cantik dan berseri-seri.

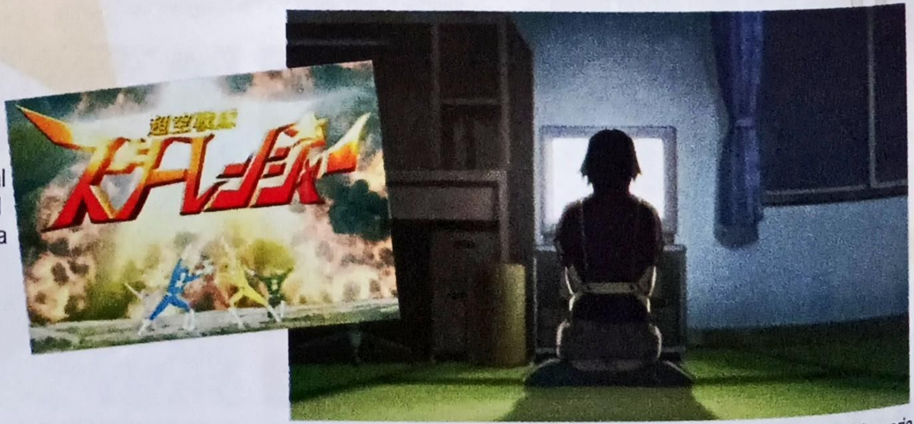
Tetapi apakah tidak ada yang bisa menghentikan Miki? Seperti kata pepatah "di atas langit masih ada langit" Ada satu orang yang mampu menghentikan keganasan Miki. Siapalagi kalo bukan ibunya ~ Onimaru Makiko. Mungkin gelar terkuat benar-benar cocok disandang opleh ibu yang satu ini. Ia bisa menghentikan keganasan Miki dengan HANYA 1 pukulan saja! Tetapi Makiko melakukan ini bukan karena ia benci terhadap anaknya tetapi karena hanya cara inilah yang bisa dimengerti oleh Miki. Karena Makiko pernah mencoba mendekati dan menegur Miki dengan cara yang halus. Bisa kalian tebak apa yang Miki lakukan? Ia mengira Makiko adalah orang lain bahkan sempat mengusirnya. Tidak hanya itu Miki juga sampai ketakutan melihat ibunya bersikap sangat baik kepadanya. Ini adalah salah satu episode yang tidak ingin kalian lewatkan

Masih banyak kekonyolan lain yang bisa kalian dapatkan dalam *anime* ini, tetapi saya tidak akan menceritakan semuanya karena hal itu akan merusak kesenangan kalian. Jadi tunggu apa lagi? Siapkan tempat duduk yang nyaman dan mulailah tonton *anime* ini.

And rivals in her daily life

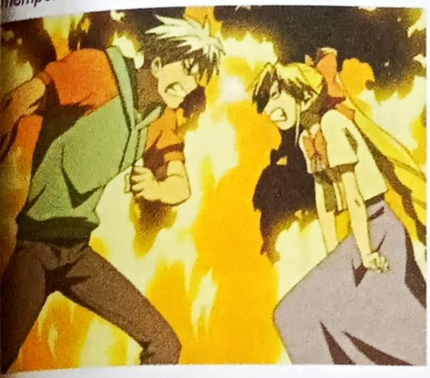
Onimaru Miki ~ The invicible poster girl
Seiyuu : **Hitomi Nabatame**

Miki adalah gadis poster untuk restoran yang dikelola oleh keluarganya. Walaupun Onimaru adalah seorang gadis remaja tetapi



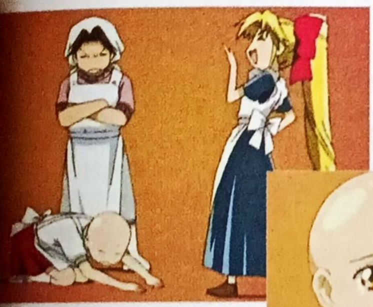
▲ *STAR RANGER: Siapa bilang acara sentai hanya untuk anak-anak, bahkan pria dewasa seperti Ohtapun menontonnya dan dia cukup terobsesi dengan seri ini*

~NYA!!! VS ~DESU!!!: bahkan pertarungan antara Kankuro dan Megumipun bisa terjadi untuk mempertaruhkan gelar "terkuat"



TOSHIYUKI ENDOU : Anjing ini memang bukan anjing biasa. Tidak percaya? lihat saja ia bisa menahan tubuh manusia di atasnya.

DREAM COMES TRUE : Megumi berangan-angan apa yang akan ia lakukan jika ia berhasil mengalahkan Miki, tetapi kepala yang botak dan bersujud kepadanya? benar-benar aneh...

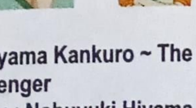


SO WHAT!- NYA!! Untuk mengalahkan musuhmu, pelajarilah semua gerakan lawanmu bahkan cara berpakaiannya...

pola pikirnya masih seperti anak usia 12 tahun, dengan energi berlebih dan kepribadian berkompetisi yang sangat kuat untuk menunjukkan siapa dirinya. Tidak jarang ia memulai sebuah pertarungan ataupun kompetisi untuk hal-hal yang sepele. Kekuatan fisiknya sangat luar biasa dan gaya bertarungnya tidak bisa ditebak. Akan tetapi sebenarnya ia gadis yang baik dan suka menolong orang lain. Tetapi jangan sekali-kali memberinya minuman beralkohol karena ia akan berubah menjadi sosok yang sangat "mengerikan" bagi teman-temannya dan rivalnya.

Kannazuki Megumi ~ the second best poster girl
Seiyuu : **Ami Koshimizu**

Anak dari pemilik toko roti yang berada di seberang toko *ramen* Onimaru. Megumi juga memiliki kemampuan bela diri yang tidak bisa diremehkan. Ia dapat melempar sumpit seperti layaknya sebuah pisau. Apa yang membuat Megumi begitu ingin mengalahkan Miki? Sejak mereka masih kecil, mereka berdua selalu bertengkar dan sudah bisa ditebak kalau Megumi pasti selalu kalah. Untuk itu Megumi selalu berusaha mencari cara untuk mengalahkan Miki. Hingga suatu hari ia melihat wali kelas mereka melemparkan kapur dan dengan telak mengenai Miki. Untuk itu Megumi berlatih bersama sang guru untuk menguasai ilmu melempar kapur. Setelah melalui latihan yang intensif, Megumi akhirnya berhasil menguasai ilmu ini dan bertekad untuk membalas semua yang pernah Miki lakukan kepadanya. Walaupun Megumi selalu mengatakan bahwa Miki selalu mengganggunya, tetapi kepribadiannya menunjukkan hal yang berlawanan. Ia sering memasang perangkap untuk Miki dan memasang wajah tak bersalahnya. Akan tetapi di luar semua itu ia juga gadis yang baik dan senang menolong orang lain ...kecuali Miki.



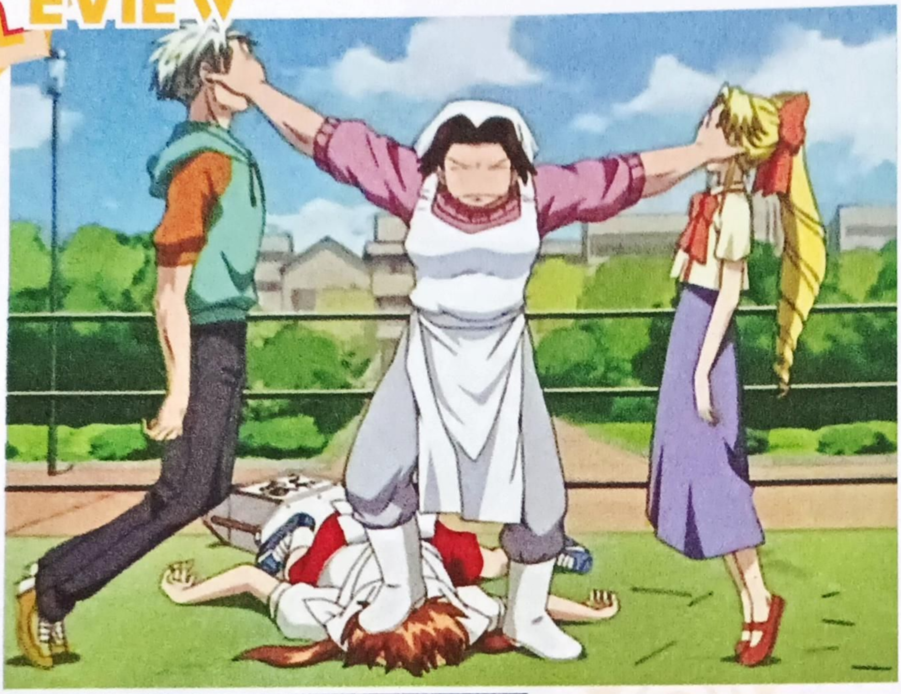
Nishiyama Kankuro ~ The unrecognized Challenger
Seiyuu : **Nobuyuki Hiyama**

Orang kedua yang mengincar gelar terkuat setelah Megumi adalah Nishiyama Kankuro.

Sayangnya kegagahan pemuda ini tidak ditunjukkan dalam sikap dan tindakannya. Bayangkan saja pemuda ini selalu mengakhiri perkatannya dengan kata **Nya!** Ya, saya tidak salah mengetikannya. Kankuro selalu mengakhiri semua ucapannya dengan –Nya! Tidak hanya itu saja, Kankuro tidak pernah sekalipun bisa mengalahkan Miki karena perbedaan kekuatan mereka sangat besar. Tetapi kegigihan Kankuro tidak bisa diremehkan karena ia akan melakukan apapun untruk mengalahkan Miki bahkan menyamar menjadi seorang wanita sekalipun. Kankuro baru saja kembali ke Hanaminachi setelah ia lulus dari universitas. Ia kembali untuk membalas dendam kepada Miki yang selalu mengganggunya walaupun ia jauh lebih tua daripada Miki. Kankuro harus mengalahkan Miki dan menghilangkan traumanya agar ia bisa menjadi melanjutkan kehidupannya. Tetapi nampaknya hal itu masih sangat jauh^^.

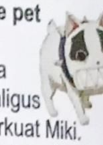
Ohta Akihiko – The Grocer Neighbour
Seiyuu : **Yuuichi Nakamura**

Akihiko adalah pemilik toko sayuran



THE REAL INVINCIBLE ONE: Makiko memang tepat menyandang nama yang terkuat. Ia bisa menghentikan 3 orang sekaligus termasuk Onimaru Miki.

Toshiyuki ~ The ferocious cute pet



Satu-satunya rival Miki yang bisa mengimbangi kekuatannya sekaligus menobatkannya sebagai rival terkuat Miki. Walaupu Toshiyuki seekor anjing tetapi Miki bisa mengerti apa yang ia ucapkan. Toshiyuki juga nampaknya bisa "berbicara" dengan semua orang di kota itu. Bagaimana caranya? Hanya ia yang tahu.

BEFORE AND AFTER: Ramen dapat mengubah seseorang... Tidak percaya? lihat saja perubahan DRASTIS dari guru muda ini sebelum dan setelah memakan Ramen dari restoran Onimaru.

Onimaru Makiko ~ The real Invincible one
Seiyuu : **Sayuri Sadaoka**

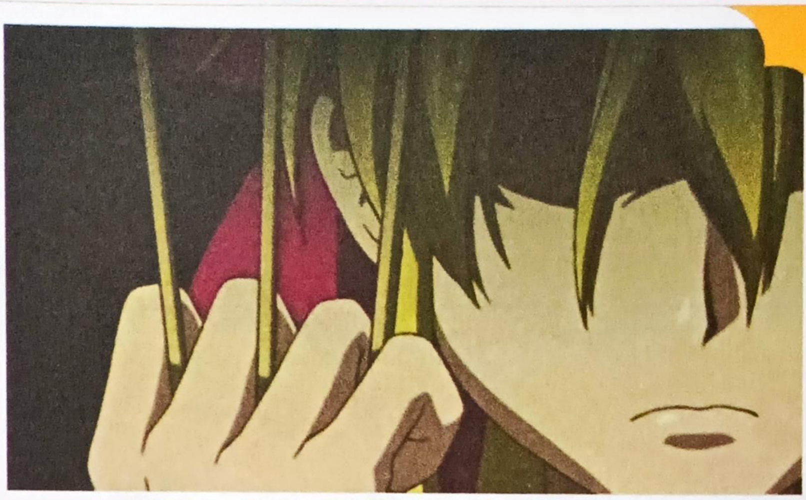
Makiko lebih manusiawi jika dibandingkan dengan anaknya. Sebagai seorang ibu, ia sangat menyayangi anaknya walaupun terkadang ia cukup kasar dan sering kehilangan kesabarannya jika menghadapi Miki. Sebenarnya Makiko sangat cantik karena dalam sebuah episode ia digambarkan sebagai seorang ibu muda yang langsing dan cantik, tetapi stress yang dideritanya karena mengasuh Miki nampaknya mengubah penampilan ibu yang satu ini.

yang berada di sebelah restoran Onimaru. Ia sering menghabiskan waktu luangnya di restoran Onimaru untuk sekedar berbincang-bincang dengan Makiko. Akihiko mungkin satu-satunya orang "normal" dan hanya bisa menghela nafas melihat tingkah laku teman-teman di sekitarnya. Akihiko juga adalah seorang pengemar sebuah acara sentai berjudul " **Space Battle Team Star Ranger**" yang ditayangkan di kota Hanaminachi. Selain itu ternyata Akihiko adalah seorang artis grafiti yang cukup berbakat.

Kayahara Tomoko ~ The living ghost teacher
Seiyuu : **Kaori Mine**

Tomoka adalah seorang guru di sebuah sekolah di kota itu. Tetapi wajahnya yang menakutkan ditambah dengan aura depresi yang cukup kuat menjadikannya sosok yang ditakuti oleh murid-muridnya. Padahal sebenarnya Tomoka adalah seorang guru yang baik dan sangat memikirkan murid-muridnya. Salah satu muridnya berubah menjadi berandalan karena ia ketakutan melihat wajah Tomoka di sekolah. Tetapi ketika ia melihat wajah Tomoka yang berseri-seri dan sangat *cute* setelah memakan *ramen*, murid ini langsung berjanji kalau ia akan selalu ke sekolah untuk melihat senyum Tomoka^^.

THAT OLD TIME: Onimaru Miki yang dikenal sebagai "preman"pun pernah menjadi seorang anak kecil yang polos begitu juga dengan Makiko yang pernah menjadi ibu yang masih muda dan cantik.



▶ *EVERYONE CAN DO IT: Untuk mengalahkan Onimaru Miki, Megumi mempelajari ilmu melempar sumpit dari... gurunya di sekolah dasar. Nampaknya di dunia mereka semua orang memiliki kemampuan bela diri yang tidak biasa.*

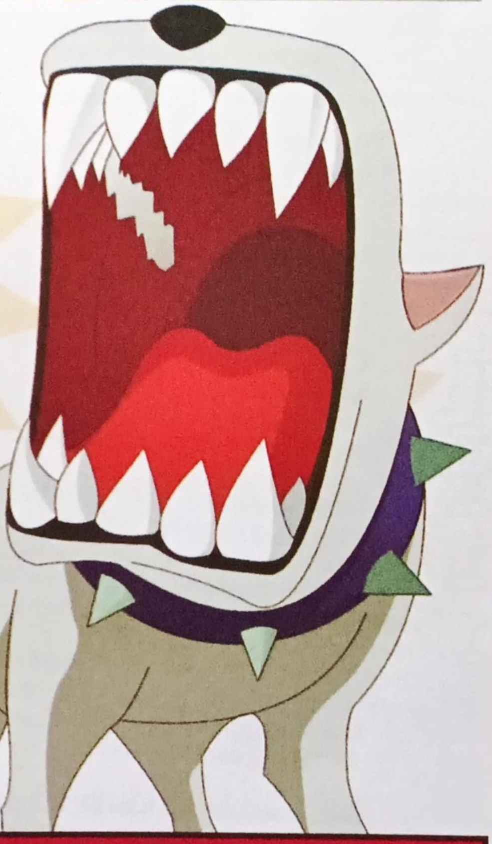
Wakana Endou ~ just an ordinary girl
Seiyuu : **Saki Nakajima**

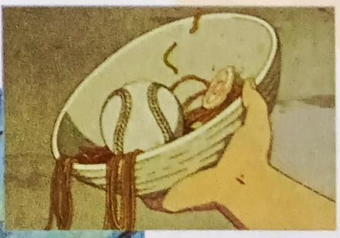
Wakana adalah seorang gadis biasa yang menjadi majikan dari Toshiyuki. Toshiyuki sangat menyayangi majikannya dan hanya di hadapan gadis inilah Toshiyuki akan berubah dari anjing yang ganas menjadi anjing yang sangat lucu.

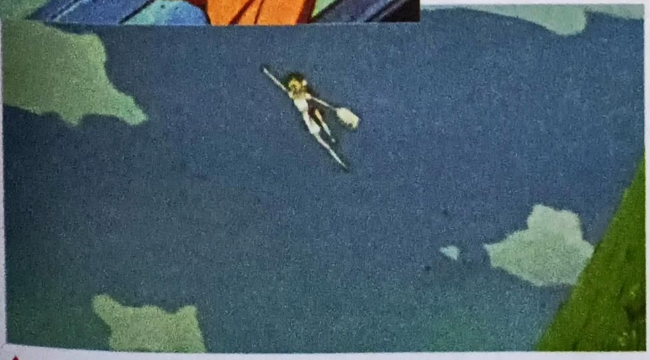
End Note

Begitu banyak *anime* yang bisa ditonton saat ini. Tetapi anime ini memberikan kesan yang cukup kuat bagi penontonnya. Kita tidak harus selalu melihat cerita drama yang melankolis dengan berbagai intriknya atau sebuah cerita heroik dengan action yang mendominasi judul tersebut. *Anime* ini memberikan sesuatu yang bisa ditertawakan dan sekaligus menjadi hiburan tersendiri bagi kalian yang membutuhkan sebuah tontonan yang sederhana. SUNGGUH LUAR BIASA! Saya mungkin tidak bisa menceritakan dengan detil apa yang saya tonton tetapi saya mengajak kalian untuk mencoba melihat *anime* ini dan siapa tahu anda pun bisa menikmatinya seperti saya menikmati *anime* ini.

ENDOU TOSHIYUKI : Ada pepatah yang mengatakan bahwa anjing adal;ah sahabat terbaik manusia... untuk kasus ini bisa dikatakan anjing adalah RIVAL terbaik manusia karena hanya dialah yang bisa mengimbangi Keganasan Onimaru Miki. ▶







▲ *CATCH MAX!!!: Miki berusaha menangkap bola dengan.... sebuah mangkuk ramen. Apa yang akan dilakukan Makiko jika melihat hal ini?*

PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: 15+ Teenagers

Muteki Kanban Musume sebenarnya bisa dikatakan sebagai sebuah tontonan yang ditujukan untuk remaja dan orang dewasa. Banyaknya adegan kekerasan dan kata-kata yang kasar menjadikan tontonan ini kurang cocok ditonton oleh anak-anak. Untuk yang membutuhkan hiburan dan komedi yang bisa melepaskan stress, mungkin anime ini bisa menjadi pilihan.

ADVANCE REVIEW

GENRE
Drama, Comedy, Occult

REVIEWED BY: *Joe*

LUKU - LUKU	
FORMAT: Comic / Manga	*MANGA PUBLISHER* *Kodansha*
AUDIENCE: 15+ Teenagers	*SERIALIZED IN* *Afternoon KC* *2003*

ANGEL OR DEMON: Per definisi Luku memang setan, tetapi perilaku dan penampilannya lebih "angelic" daripada "demonic"...

A BAD WAY TO START A DAY ...

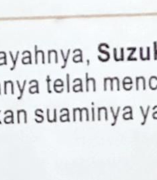
Suzuki Rokumon tinggal bersama ayahnya, **Suzuki Sanmon**, di sebuah rumah kecil tanpa listrik, air maupun gas. Memang, kebiasaan judi ayahnya telah mencampakkan mereka ke lembah kemiskinan. Bahkan ibu Rokumon juga telah pergi, meninggalkan suaminya yang tak berguna itu. Tapi setidaknya mereka hidup normal. Serba susah mungkin, tapi normal...

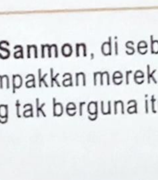
Sampai suatu pagi, Rokumon terbangun dan menemukan bahwa ayahnya telah terbunuh, tercabik-cabik tepatnya, di kamarnya yang kini bersimbah darah. Ditambah lagi kini ada dua mahkluk, setan tepatnya, sesuai pengakuan keduanya, kini tinggal di rumahnya. Yang pertama, dengan wujud seorang gadis kecil bernama **Lukuha**, atau **Luku**, sibuk menyiapkan sarapan di dapur. Sedangkan satunya, **Bubu**, dengan wujud orang-orangan sawah menunggu di ruang makan untuk menjelaskan kepada Rokumon tentang nasibnya yang baru.

Ternyata ayah Rokumon dihukum oleh "yang diatas sana", karena telah melakukan ke-tujuh dosa utama: malas (*sloth*), sombong (*pride*), tamak (*greed*), marah (*anger*), rakus (*glutony*), nafsu (*lust*), dan cemburu (*envy*). Hukuman tersebut dibawa oleh **Lumiel**, atau **Lu**, seorang malaikat "junior" yang turun ke bumi sekaligus untuk mengawasi para setan tadi.

Jadi, dimulailah bab baru dalam kehidupan Rokumon bersama setan dan malaikat, dan juga ayahnya, yang ternyata belum benar-benar mati, tetapi kini hidup sebagai seekor kucing hitam.

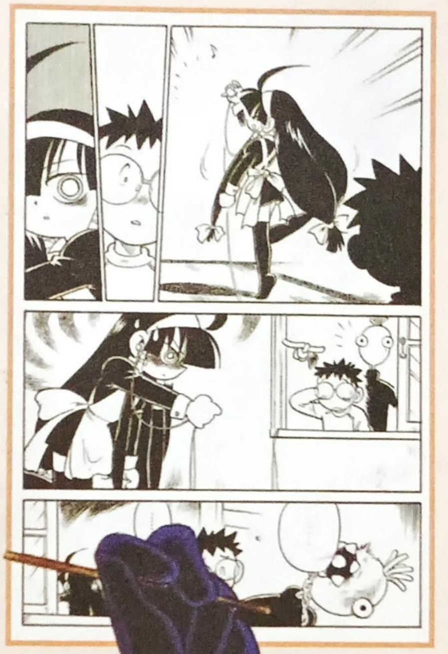
SUZUKI ROKUMON
Sebagai tokoh utama *manga* ini, Rokumon digambarkan sebagai anak SMU yang agak fatalis, dengan mudah, walaupun terpaksa, menerima keadaan baru. Mulai dari kehadiran setan-setan dari neraka di rumahnya, sampai "perubahan" ayahnya menjadi kucing hitam, Rokumon tampak sangat mudah beradaptasi. Meskipun demikian, Rokumon juga cukup simpatik, dan pada dasarnya baik. Selain itu, tak banyak aspek yang benar-benar menarik dari tokoh yang satu ini.





SUZUKI SANMON
Ayah Rokumon tak pernah tampil langsung, kecuali dalam beberapa adegan flashback, dalam wujud aslinya. Diceritakan bahwa Suzuki Sanmon bukanlah orang tua ideal. Kebiasaan judinya menyebabkan istrinya meninggalkannya, dan sedemikian menguras keuangan keluarganya hingga telepon dan listrik keluarga Suzuki diputus. Setidaknya dalam wujud barunya, ia tidak menimbulkan masalah baru.

ANGELS AND DEMONS ...



DEMON'S HOUSEHOLD: Setan dari neraka datang dan menggunakan kekuatan gaibnya untuk.... membersihkan rumah... lho?

Setelah pembukaan singkat tadi, manga **Luku-Luku** berputar di sekitar kehidupan Rokumon dan setan-setan yang kini tinggal bersama sekaligus mengasuh dan merawatnya. Yup, Rokumon, yang praktis hidup tanpa orang tua (kucing hitam tidak dihitung), kini diasuh dan dijaga oleh setan-setan dari neraka.

Luku, atau yang disebut Putri (*Princess*) Luku oleh setan lainnya, misalnya langsung mengambil alih pekerjaan rumah tangga. Terutama memasak. Walaupun, selayaknya setan dari neraka, kemampuan masak Luku masih berada dalam tahap belajar dan eksperimentasi. Walaupun sukses dalam menyiapkan masakan tradisional sehari-hari Jepang seperti nasi, *misoshiru* (sup miso) dan ikan bakar; *manga* Luku-Luku penuh dengan adegan eksperimen gagal Luku. Misalnya, eksperimen membuat *onigiri* ("nasi kepal") selama 4½ jam yang tak menghasilkan apa-apa; omelet yang disangka telur urak-arik; kue bolu yang keras seperti kue kering biasa; dan tentunya eksperimen kue bolu pertama Lucu, yang hasilnya dijadikan tatakan di meja makan. Apalagi jika Lucu mencoba masakan yang agak lebih kompleks, misalnya *norimaki* (semacam *sushi*, ditutupi *nori*, atau rumput laut kering, digulung) yang akhirnya tampak seperti *chirai-zushi* (nasi *sushi* yang dicampur berbagai bahan, biasanya disajikan dalam mangkuk).

Tentu saja, kesulitan tak berhenti di dapur. Belanja, mulai dari mencari toko yang sesuai, menghitung berapa banyak bahan yang harus dibeli dan urusan bayar-membayar, juga adalah hal baru bagi Lucu. Hal ini juga menyebabkan banyak situasi lucu, seperti ketika Luku tak sengaja membeli sosis seharga ¥5000 (sekitar Rp. 400.000,00! Bayangkan berapa banyak...), untuk sekali makan!

Tak lupa tentunya, kehadiran setan-setan lainnya. Selayaknya pengiring putri setan, setan-setan lainnya juga berpangkat cukup tinggi. Terutama di antar mereka adalah Bubu, yang hanya tampak seperti orang-orangan sawah bagi Rokumon, bagi orang lain ia terlihat seperti manusia biasa. Kelakuan Bubu bisa dibilang cukup eksentrik, dan senang mendramatisir keadaan.

PRINCESS "LUKU" LUKUHA

Agak sulit melihat Luku yang imut dan lucu sebagai setan, apalagi putri setan. Tetapi kekuatan gaib dan seringai seramnya yang terkadang muncul, mengingatkan kita bahwa ia datang dari neraka. Terlepas dari itu, Luku adalah pribadi yang sangat simpatik, manis, dan penuh perhatian (terutama menyangkut Rokumon), tetapi juga amat pendiam, cenderung mudah malu, dan sangat sensitif (sekali lagi, terutama jika menyangkut Rokumon, tetapi juga hasil masakannya, atau pekerjaan rumah tangga lainnya).

"LU" LUMIEL

Agak sulit melihat Lumiel yang paranoid, keras, angkuh dan ribut sebagai malaikat. Tetapi sayap dan bos-nya mengingatkan kita bahwa ia datang dari surga. Tak salah memang jika ia sering dipandang sebagai "setan" oleh orang-orang di sekitarnya (sementara Luku seringkali dilihat sebagai "malaikat" yang imut dan manis). ^_^'

Seringkali kelakuan Bubu menyebabkan Rokumon memakinya dengan "Setan!" yang akan dijawab oleh sang setan "Tentu saja!" Jika Lucu mengurusi urusan rumah tangga, maka Bubu menjadi pencari nafkah lewat berbagai pekerjaan part-time, seperti menjadi pelayan di restoran hamburger, menjadi pengantar ramen, dan sebagainya. Beberapa "komandan setan" lainnya juga ikut meramaikan suasana. Ada **Bell**, yang kepalanya berupa mata besar dengan penutup ber-retsleting yang setengah terbuka; lalu **Levui**, mumi berambut panjang; dan terakhir **Don**, belalang raksasa dengan postur manusia, yang sering terlihat meniup terompet .

Dan akhirnya kita sampai pada Lumiel, atau Lu, sang malaikat. Ia ditempatkan di bumi untuk mengawasi para setan, tetapi sama seperti mereka, ia juga datang tanpa persiapan. Jika para setan setidaknya kini memiliki tempat tinggal, Lu berakhir menggelandang di tanah kosong, sebelum akhirnya diterima di sebuah kuil, yang pendetanya mengenali Lu sebagai mahkluk suci. Bukan berarti nasib Lu berubah tentunya, karena kuil yang menerimanya tersebut adalah milik sebuah sekte kegelapan. Setidaknya tujuan mereka sama, membasmi setan.

▲ *TRUE AFFECTION: Tampaknya, Lukuha menyimpan perasaan yang dalam terhadap Rokumon... Dan ekspresinya sering kali sangat menyentuh...*

ANGELIC AND DEMONIC !?

Ok, jadi mungkin setan maupun malaikat agak sulit beradaptasi dengan kehidupan sehari-hari di bumi. Tapi bagaimana dengan kekuatan-kekuatan gaib yang tentunya (atau seharusnya) mereka miliki? Apalagi jika Luku dkk. sebenarnya ingin hidup agak normal. Dalam Luku-Luku, walaupun sebenarnya tidak terlalu sering muncul, kemampuan-kemampuan gaib tokoh-tokohnya menjadi satu lagi sumber humor.

Mari kita mulai dari Luku. Mulai dari awal, Luku diperlihatkan mampu membentuk 4 tangan dari rambutnya (ala *Vector* dari serial *anime/manga* **Elfen Lied**) yang tidak hanya digunakannya untuk memasak dan membersihkan rumah (tentunya menyiapkan sarapan jauh lebih cepat jika kita bisa memotong tahu, sambil membakar ikan, sambil menanak nasi, mencucui panci kotor, dan seterusnya, bukan?), tetapi juga bisa membawanya terbang ke angkasa. Lucunya, walaupun seringkali terjadi di depan umum, kebanyakan orang hanya akan mengatakan "Oh..." seakan-akan tidak ada apa-apa yang benar-benar spesial. Bahkan, teman-teman Rokumon menganggap wujud Luku dengan tangan-tangannya "keren". Selain itu, Luku juga bisa memanggil setan-setan lainnya, secara diam-diam tentunya. Secara lebih terbuka, Luku terkadang juga memanggil "pelayan-pelayan kecil"-nya, kawanan tikus atau burung gagak, untuk membantunya dalam pekerjaan sehari-harinya.

Tak lupa, Bubu dan setan-setan lainnya juga seringkali menggunakan kekuatan mereka. Terutama untuk membantu dalam pekerjaan *part-time* mereka. Walaupun akhirnya kekuatan mereka justru mengacaukan semuanya.

Lucunya, Lumiel, sang malaikat, sepertinya tak memiliki kekuatan gaib apapun. Setidaknya, tak ada yang terang-terangan diperlihatkan. Untuk menghubungi bos-nya di atas sana misalnya, Lu terpaksa mencari telepon umum, yang tak bisa digunakannya karena ia tak punya uang. Sebelum akhirnya diterima di kuil sekte kegelapan, Lu praktis hidup menggelandang dan kelaparan. Memang, bukan image "malaikat turun ke bumi" yang ideal...

THE DEMON TEAM (BELL, LEVUI DAN DON)
Ketiga setan pangkat tinggi ini khusus datang dari neraka untuk membantu usaha "pembersihan" dunia versi Luku. Tapi optimisme berlebih, digabung dengan inkompetensi dan kebiasaan iseng mereka jelas bukan resep menuju sukses. Bagaimanapun juga, usaha mereka sampai saat ini, seperti debut mereka mengorganisir lomba atletik lingkungan, boleh dibilang cukup sukses.

ROKUMON'S FRIENDS
(Kitamakura dan kawan-kawan)
Semenjak Luku datang (terbang tepatnya) ke sekolah Rokumon untuk mengantarkan bekal makan siang, hampir semua teman sekelas Rokumon, terutama Kitamakura, yang terobsesi oleh Luku. Mereka terus-menerus mencari kesempatan untuk dapat menikmati masakan Luku, bertemu dengan Luku, mengajak Luku pergi, bahkan (atau mungkin "terutama") sejak melihat wujud setan Luku.

DEMONS, NOT NECESSARILY EVIL, ... RIGHT ?

Jika kita berbicara tentang setan, yang kita bayangkan mungkin mahkluk-mahkluk yang licik, culas, atau benar-benar jahat. Tetapi dalam Luku-Luku, tokoh-tokoh "setan" muncul sebagai pribadi yang simpatik, lucu dan baik. Sebaliknya, tokoh malaikatlah yang tampil selalu curiga, paranoid dan keras.

Lukuha misalnya. Walaupun menyandang gelar "putri" di kalangan setan, ia sama sekali tidak menampilkan karakteristik layaknya setan. Luku tampil sebagai gadis imut, lucu (tentu saja), dan simpatik. Perhatiannya kepada Rokumon juga tulus, meskipun karena masih canggung, niat baiknya itu tidak selalu tersampaikan dengan mulus. Hal ini terlihat jelas pada raut Lucu setiap kali Rokumon menolak makan, kekecewaannya setiap kali gagal mencoba resep masakan baru, semangatnya ketika pergi berbelanja, atau dalam optimismenya ketika mengikuti sayembara berhadiah beras; dan terutama ketika Luku merawat dan terutama ketika Luku merawat Rokumon yang sedang sakit. Ia benar-benar ingin Rokumon bahagia, atau setidaknya hidup dengan baik. Hanya saja pengetahuannya masih terbatas mengenai kehidupan dan kebiasaan manusia... sangat terbatas.

Bahkan, ketika akhirnya Rokumon bertanya kenapa mereka, para setan datang ke dunia, Lucu menjawab "Untuk menyelamatkan umat manusia, dan dunia." Dan memang, Luku, bersama pasukan setannya, banyak membantu masyarakat sekitarnya, walaupun mungkin dengan cara yang sedikit... aneh. Usaha "menyelamatkan dunia" Lucu dan kawan-kawan ternyata adalah melalui membersihkan taman umum, menjadi penjaga kolam renang sukarela, sampai mengorganisir acara perlombaan atletik setempat. Tetapi, seperti yang dikatakan Luku sendiri, memang tidak banyak yang dapat dilakukan setan untuk membantu dunia. Walaupun setelah itu ia menambahkan "...untuk mencegah neraka 'tumpah' ke bumi." Jadi, bisa diasumsikan, ada maksud lain di balik kerja bakti sosial para setan ini.

FOR A DOSE OF LAUGHTER ...

Luku-Luku (るくるく) merupakan karangan **Yoshitoh Asari**, yang, walaupun mungkin belum begitu dikenal, berhasil menciptakan *manga* yang pantas dibaca. Gaya gambar Luku-Luku bisa dikatakan cukup sederhana, tetapi lucu, dinamis dan tajam.

Singkat kata, secara grafis, Luku-Luku merupakan *manga* yang enak, dan mudah, dibaca. Dari segi alur cerita, walaupun memiliki latar belakang yang memungkinkan cerita yang benar-benar kompleks, Luku-Luku tampil dengan cerita yang cukup sederhana, sarat dengan humor. Namun, canda dan tawa dalam Luku-Luku juga diwarnai dengan pesan kasih sayang dan perhatian yang manis. Jadi, bagi penggemar manga yang sedang mencari bacaan yang ringan, menghibur dan memuaskan, Luku-Luku menjadi salah satu judul yang disarankan.

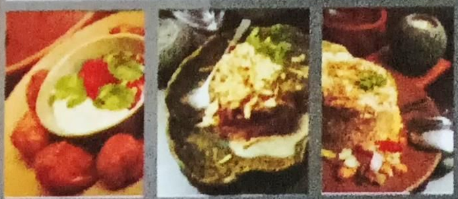
PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: 15+ Teenagers

Cerita Luku-Luku relatif sederhana, lucu, dan sekaligus menyentuh. Walaupun ada unsur kekerasan, adegan-adegan tersebut dikemas dalam konteks humoris. Praktis tak ada fanservice dalam serial ini, walaupun ada beberapa referensi yang menjurus. Akhir kata, Luku-Luku mungkin cocok untuk kalangan remaja awal (13+)

KAZUE
Anak perempuan dari pemilik rumah yang dikontrak keluarga Suzuki, sekaligus teman masa kecil Rokumon. Dalam manga ini ia berperan sebagai saingan Luku dalam merebut perhatian Rokumon.

SELALU ADA CARA PANDANG BARU DARI KREATIF
> BASIC ...
> PAINTING CLASS
> STEP-BY-STEP COMIC
> MANGA STYLE CLASS
> US STYLE CLASS
> ILLUSTRATION
> CARTOONING
> CHINESE PAINTING
> CLAY COURSE
> FASHION DRAWING
> PUBLIC SPEAKING
> EVENT ORGANIZING FOR BEGINNERS
526 CREATIVE CENTER
PUSAT PEMBELAJARAN KREATIF
Paskal Hyper Square B52, BANDUNG 40181
Phone: (022) 91591526, 86060584
BAWA MAJALAH ADVANCE EDISI INI UNTUK MENDAPATKAN POTONGAN HARGA* SEBESAR
Rp. 100.000,-
* UNTUK UANG PENDAFTARAN, BERLAKU HINGGA 31 DESEMBER 2006

de Grey
Hang out place

TuesDAY To SuNDAY 15.00-23.00
discount 10% dengan membawa iklan ini dan dapatkan free meal dengan membawa advance edisi ini

Jl.Bagusrangin no.11

RAMEN

By: Joe

A Japanese Specialty... Sort of...

Dari sekian banyak makanan yang termasuk "makanan Jepang", salah satu yang cukup terkenal adalah ***ramen*** (ラーメン, らーめん atau 拉麵), mie kuah yang disajikan dengan berbagai *topping*.

Tetapi ternyata, *ramen* bisa dikatakan sebagai pendatang baru dalam jajaran *Japanese food*. *Ramen* sendiri, atau lebih tepatnya konsep *ramen*, datang dari Cina, dan baru mulai dikenal luas di Jepang sejak jaman Meiji (23 September 1868 – 30 Juli 1912). Sebelumnya, makanan utama penduduk Jepang adalah sayuran dan makanan laut, bukan daging. Baru setelah kedatangan makanan Amerika dan Eropa, produksi produk-produk daging meningkat, dan *ramen* semakin populer.

Ingredients...

Di seluruh Jepang, ada lusinan (jika bukan ratusan) variasi *ramen*. Praktis semua prefektur di Jepang memiliki *ramen* khasnya, mulai dari *tonkotsu ramen* dari Kyushu, sampai *miso ramen* dari Hokkaido. Secara umum, yang membedakan satu jenis ramen dari yang lainnya adalah komposisi ketiga bagian utamanya: mie, sup atau kuahnya, serta *topping* yang digunakan.

Mie Ramen

Umumnya, mie yang digunakan untuk ramen dibuat dari tepung terigu, garam, air dan *kansui*. *Kansui* di sini digunakan untuk memberikan warna kekuningan dan rasa khas mie tersebut. Terkadang, pembuat mie mengganti *kansui* dengan telur. Ada pula mie ramen yang dibuat tanpa kansui maupun telur, walaupun versi ini hanya cocok untuk dimasak sebagai *yakisoba*.

> *Kansui* adalah air yang memiliki kadar kalium karbonat dan natrium karbonat yang tinggi, serta mengandung asam fosforik. Aslinya, yang dinamakan kansui adalah air dari danau **Kan**, **Mongolia**.

Bentuk mie *ramen* sendiri cukup bervariasi, dari yang tebal dan panjang seperti pita, sampai yang tipis dan keriting.

Sup / Kuah

Sup atau kuah *ramen* umumnya dibuat dari kaldu daging (terutama ayam), yang kemudian ditambahi berbagai bahan seperti *kombu* (rumput laut), *kotsuobushi* (potongan tuna), *niboshi* (ikan sardin kecil yang dikeringkan), tulang sapi, jamur shiitake, bawang, dan sebagainya. Untuk memperkaya rasa ditambahkan pula garam, *miso*, kecap asin atau bumbu-bumbu lainnya.

Walaupun ada banyak variasi, umumnya ada 4 jenis sup *ramen* yang dianggap "standar":

- **Shio ramen**;
merupakan jenis tertua, dibuat dari kaldu ayam yang jernih, bahkan hampir transparan.

- **Tonkotsu ramen**;
ramen khas Kyushu yang biasanya ditemani *beni shoga* (asinan jahe); dan merupakan sup *ramen* dengan rasa yang paling kuat.

- **Shoyu ramen**;
sangat populer di Honshu, dan dibuat dari kaldu ayam atau sayuran yang kemudian dicampur dengan saos dari kacang kedelai (kecap). Di Tokyo, *shoyu ramen* biasanya dibuat menggunakan kaldu ikan.

- **Miso ramen**;
jenis *ramen* terbaru yang baru mulai populer pada tahun 1965. *Ramen* ini pertama diproduksi di Hokkaido, dan benar-benar diakui sebagai masakan Jepang asli. Kuah yang satu ini dibuat dari kaldu ayam dan pasta hasil fermentasi kacang kedelai (*miso*).

Meskipun demikian, kreatifitas koki-koki *ramen* praktis tak mengenal batas. Pada tahun 2006 kemarin, misalnya, *ramen* kare menjadi salah satu varian paling terkenal di Jepang, menggantikan *miso ramen* sebagai kebanggaan Hokkaido.

Topping

Seperti pizza, *ramen* tak lengkap tanpa rangkaian *topping* yang menggugah selera. Umumnya, *topping* pada *ramen* ditambahkan setelah selesai dimasak agar tidak merusak rasa kuahnya. Topping standar untuk ramen meliputi, antara lain: telur rebus, *menma* (fermentasi asinan rebung), *naruto* (sejenis *kamaboko*, atau "kue ikan"), *nori* (rumput laut kering), bayam, dan *negi* (sejenis bawang daun) cincang. Terkadang dapat kita jumpai pula tauge, *wakame* (sejenis rumput laut), bawang goreng dan *kimchi* (cabai dan sayuran yang difermentasikan), atau jagung manis (yang sering ditemui pada *miso ramen* Hokkaido).

Ramen bisa dianggap sebagai *fast-food* no.1 di Jepang, semacam obsesi. Di negara ini, *ramen* dapat ditemukan di hampir semua restoran, taman hiburan, *karaoke hall* dan sebagainya. Bahkan, ***stadium-ramen***, dengan sampai 10 kedai *ramen* dari seluruh pelosok Jepang, merupakan pemandangan biasa di lantai atas berbagai *department store*.

Tapi *ramen* terbaik dapat ditemukan di ***ramen-ya***. Kedai *ramen* tradisional ini biasanya berukuran kecil, dengan meja gaya bar dengan 10 sampai 20 tempat duduk, ditambah mungkin 3-4 meja yang masing-masing dapat memuat 4 orang. Seperti layaknya warung kaki lima di Indonesia, ramen-ya merupakan tempat yang santai, dan relatif murah (setidaknya untuk ukuran Jepang). Harga satu porsi *ramen* biasanya berkisar antara ¥400 – ¥600 (sekitar Rp. 32.000,00 – Rp. 48.000,00).

Ramen biasanya dimakan menggunakan sumpit (untuk mengambil mie dan *topping*-nya) dan sendok sup (untuk sup-nya). Tetapi cara "tradisional" untuk menghabiskan sup *ramen* setelah mie dan *topping*-nya dihabiskan, dan juga lebih memuaskan (atau jika restoran yang bersangkutan tidak menyediakan sendok), adalah meminum langsung sup *ramen* dari mangkuknya.

Jika ditanya tipe *ramen* apa yang kini menjadi favorit di Jepang, jawabannya adalah ***Hakata-men***. *Ramen* yang dikembangkan di daerah **Hakata** ini terkenal antara lain karena mienya yang tipis tapi alot dan kuahnya yang berminyak dan dipadu dengan bumbu-bumbu yang menciptakan harmoni yang lezat. Bahkan, sudah banyak restoran yang khusus menjual *Hakata-men*.

Di Yokohama, tepatnya di distrik Shin-Yokohama, kita bisa menemukan ***Shin-Yokohama Ramen Hakubutsukan*** (新横浜ラーメン博物館), atau **Museum Ramen Shin-Yokohama**. Atraksi utama museum *ramen* ini adalah tiruan kota Tokyo dalam keadaannya pada tahun Showa 33 (1958, tahun ketika mie instan diciptakan), dan cabang-cabang dari lusinan restoran *ramen* terkemuka di Jepang (yang jumlahnya terus bertambah dari tahun ke tahun). Selain itu, ditampilkan pula koleksi mangkuk *ramen*, alat masak, berbagai kemasan *ramen* instan, dan sebuah pabrik mie instan Nissin, dimana pengunjung dapat membuat *ramen* instan-nya sendiri! Pengunjung dapat memilih rasa *ramen* yang diinginkan dan sampai 4 jenis bahan tambahan, serta merancang desain kemasannya, untuk kemudian dibawa pulang.

Itadakimasu..!

▲ *FOR A MEMORABLE RAMEN EXPERIENCE...: Hidangan ramen "terbaik" umumnya didapati di kedai-kedai pinggir jalan seperti ini.*

成人の日 SEIJIN NO HI

DAY OF MATURITY

Di Jepang hari libur nasional yang pertama di tahun yang baru adalah ***Seijin No Hi*** (Hari menjadi Dewasa). *Seijin No Hi* adalah perayaan bagi para pria dan wanita yang telah berusia 20 tahun, khususnya bagi mereka yang telah berusia 20 tahun sejak tanggal 2 April di tahun sebelumnya sampai dengan sebelum tanggal 1 April di tahun yang baru. Pada awalnya, *Seijin No Hi* diadakan setiap tanggal 15 Januari, tetapi sejak tahun 2000 perayaan ini dirayakan setiap hari Senin di minggu ke-2 bulan Januari. Di Jepang, seseorang yang berusia 20 tahun sudah disebut dewasa. Mereka sudah diperbolehkan secara hukum untuk mengikuti pemilihan umum, merokok, dan minum minuman keras.

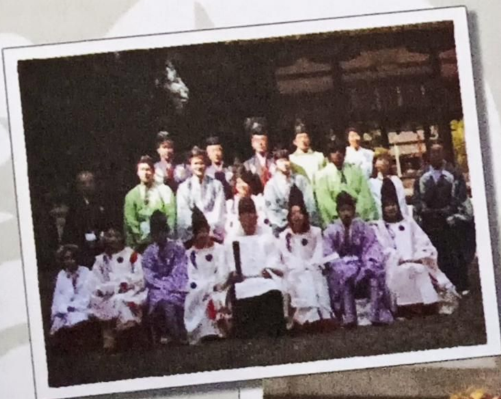
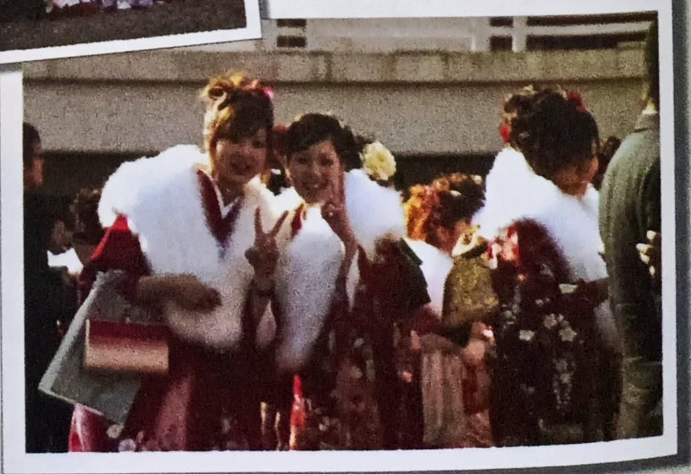
Pada hari ini, semua orang muda yang berusia 20 tahun akan pulang ke kampung halaman mereka atau berkumpul di gedung kota untuk mengikuti upacara yang disebut ***Seijin Shiki*** (Upacara kedewasaan). *Seijin Shiki* biasanya diselenggarakan oleh pemerintah setempat, dan umumnya dilaksanakan pada pagi hari. Seorang pegawai pemerintah atau seseorang yang dituakan akan memberikan ceramah tentang kewajiban dan tanggung jawab mereka sebagai orang dewasa dalam masyarakat. Mereka juga mendapatkan bingkisan kecil sebagai penghargaan. Setelah upacara tersebut, para pemuda tadi akan bersama-sama menuju ke kuil setempat untuk berdoa memohon kesehatan, kesuksesan, dan kemakmuran. Dalam menyambut *Seijin No Hi*, kuil-kuil juga mengadakan suatu acara khusus, sejenis pelatihan bagi orang muda tersebut menghadapi dunia orang dewasa.

Setelah berdoa, mereka akan bersama-sama pergi pesta dan minum-minum sampai larut malam. Kadang ini dijadikan kesempatan untuk reuni dengan teman-teman saat SMU.

Pada perayaan *Seijin No Hi*, di jalan-jalan akan terlihat orang muda yang berpakaian sangat indah. Para wanita memakai ***kimono furisode***, yaitu *kimono* yang yang dipakai oleh wanita dewasa yang belum menikah, yang memiliki bagian lengan yang panjang. Dan untuk menghangatkan bahu, karena cuaca yang dingin, mereka juga memakai *scarf* bulu berwarna putih. *Kimono* di Jepang berharga sekitar 300-400 ribu yen, sedangkan *kimono* yang lebih mewah bisa mencapai 1 juta yen. Beberapa dari wanita memilih menyewa *kimono* yang tidak terlalu mahal. Selain itu ada pula yang harus membayar biaya memakaikan *kimono* karena beberapa dari wanita tersebut tidak dapat memakai *kimono* sendiri. Mereka juga merapikan rambut mereka di salon sehari sebelum atau pagi-pagi sebelum upacara. Para pria biasa berpakaian resmi tetapi ada juga yang memilih memakai *kimono* hitam.

Seijin No Hi ditetapkan menjadi hari libur nasional sejak tahun 1948, tetapi upacara ini sebenarnya sudah ada sejak 1300 tahun yang lalu, dalam ritual yang dikenal sebagai ***Genpuku***, yang diambil dari nama seorang pendeta Shinto. Menjelang akhir periode Edo (1600-1867), *Genpuku* dirayakan untuk laki-laki yang telah mencapai usia dewasa. Adapun, sampai abad ke 19, peserta upacara ini diambil dari yang berumur 10-16 tahun dan dibatasi untuk kalangan keluarga samurai. Untuk pertama kalinya, mereka akan mengenakan pakian orang dewasa dan potongan rambut orang dewasa. Selain itu, mereka juga akan menerima nama dewasa mereka, juga hiasan kepala (***kanmuri*** atau ***eboshi***). Adapun di kalangan bangsawan, upacara ini disebut ***kanrei***. Juga di kalangan bangsawan, selain menerima *eboshi*, peserta juga akan menerima ***fundoshi***, sejenis cawat yang kini digunakan pesumo. Setelah melewati genpuku, seorang pria diperbolehkan untuk menikah, serta turut berpartisipasi dalam urusan politik maupun agama masyarakatnya. Tentu saja ada upacara serupa untuk perempuan, yang dinamakan ***mogi***. Upacara ini diadakan untuk perempuan berusia 12-16 tahun, yang sekaligus merupakan umur yang dianggap baik bagi seorang perempuan untuk menikah. Dalam upacara ini mereka akan menerima *kimono*, dan, tergantung dari agama yang dianutnya, gigi mereka akan digelapkan, serta alis mereka dicukur.

Beberapa tahun terakhir ini, makna dari upacara *Seijin No Hi* cenderung mulai berkurang. Terkadang, penyelenggara merasa kecewa oleh perilaku dari peserta upacara tersebut, seperti meremehkan atau meneriaki pembawa ceramah. Seringkali, pemuda-pemudi yang mengikuti acara tampak mengobrol atau berbicara di telepon. Tampaknya tak banyak yang masih ingat bahwa sebenarnya hal terpenting dari perayaan *Seijin No Hi* bukanlah sekedar pakaian baru atau pesta, tetapi sebagai peringatan mengenai pentingnya generasi muda bagi suatu negeri.

Atas:
Para peserta 'Genpuku' dan pendeta kuil berfoto bersama

Bawah:
Para wanita menggunakan kimono di hari 'Seijin no Hi'

NIPPON 日本クラブ CLUB

Article by:
NIPPON CLUB

Alamat : Jl. K. H. Syahdan no.24
Universitas Bina Nusantara
Jakarta Barat

Website : www.nipponclub.net

ADVANCE'S SEAL OF APPROVAL

Di Advance, kami berusaha menyajikan berbagai judul *anime*, *manga* dan komik, tanpa pandang bulu. Kami berusaha agar semua *genre*/jenis, apakah *action*, *adventure*, komedi, *mecha*, *bishoujo*... bahkan *yaoi*... dapat kami representasikan dalam majalah Advance.

Tapi tentunya, setiap anggota *crew* Advance memiliki kegemaran masing-masing - *genre-genre* tertentu yang benar-benar diminati.

- **Panda D** misalnya, adalah maniak *mecha* (Getter Robo!!!), dan merupakan satu-satunya anggota *crew* yang sesekali berani menyentuh judul-judul yang mengandung unsur *yaoi* (Panda D: "Abis yang lain pengecut semua!!!").

- **Korganos** paling semangat jika menemukan *anime/manga* dengan tema *science-fiction* (Serial Experiment Lain misalnya...), atau apapun yang bertema *hi-tech*, seperti Ergo Proxy.

- **Morpheus** dari divisi marketing adalah fans berat dari genre *action-adventure* yang bertema heroik (terutama Naruto... ^^).

- **Joe** biasanya mencari yang bertema *moe* (Binchou-tan anyone?), atau (setelah diperkenalkan oleh Panda D) tema-tema unik seperti OS-tan dan *mecha musume*.

- Dan **Gurekuri** dari divisi layout paling *happy* disuguhi *anime-anime* komedi ringan seperti School Rumble dan Azumanga Daioh.

Tak lupa pula para kontributor Advance. **Dee-Dee Adhitya**, seperti Panda D, adalah penggemar *mecha*, dan *tokusatsu* tentunya. **bakaNeko** adalah fans berat apapun yang berbau *moe*, atau *gore* (dan merupakan satu-satunya anggota crew yang bisa menonton Higurashi no Naku Koro ni tanpa mengalami... um.... masalah pencernaan... ^^). Dan Angel Rutherford adalah penggemar *action shounen* nomor satu di Advance.

Tetapi sekali-sekali, kami menemukan *anime* atau *manga*, yang entah kenapa menjadi obsesi seluruh kru. Mungkin bukan judul yang benar-benar "Wah!"; bukan judul yang benar-benar orisinal, epik, inovatif atau revolusioner. Tetapi *anime* atau *manga* yang bersangkutan benar-benar menjadi favorit seluruh kru. Dan tidak sekedar "seluruh crew suka!". Terkadang kami akan berhenti bekerja sejenak untuk nonton bareng. Dan jika ada waktu kosong, sambil makan siang misalnya, judul *anime/manga* tadi akan menjadi topik obrolan...

Jadi, sekali lagi, mungkin bukan *anime* atau *manga* yang benar-benar hebat, tetapi yang, yaaa, katakanlah memiliki *charm*, atau daya tarik tersendiri, yang telah memikat seluruh crew Advance.

Oleh karena itu, mulai edisi kali ini, kami memperkenalkan fitur baru: **Advance's Seal of Approval**. Jadi, jika kalian melihat logo **Advance Seal of Approval** pada sebuah rubrik pembahasan suatu *anime* atau *manga*, maka itulah judul favorit crew Advance untuk edisi ini.

*And we hope you all will have as much fun as we did... ^__^*

Tak lupa juga, ada serangkaian rubrik baru yang hadir mulai tahun 2007 ini, yaitu:

- **ADVANCE ARCADE**:
Bahasan mengenai *game-game* yang diangkat dari *anime*, *manga*, *tokusatsu*, atau dibuat oleh kelompok-kelompok *doujinshi*.

- **ADVANCE VINTAGE**:
Review seputar judul-judul *anime/manga* yang sudah lewat masa jayanya, tetapi masih banyak dikenang sebagai karya legendaris yang masih patut ditilik kembali.

- **ADVANCE PERSONA**:
Profil dan karya-karya para tokoh di belakang judul-judul *anime* dan *manga* ternama; dari *mangaka*, sutradara sampai ilustrator dan juga *seiyuu*.

WHAT'S UP ? ADVANCER

Pada bulan Oktober tahun 2006 lalu, **Lideviel**, salah seorang anggota forum Advance **(http://www.advancemagz.com/forum)** memulai topik baru yang cukup banyak menarik perhatian: **MuRTAd** atau **Musium Rekor The Advancer**. Inti topik ini adalah untuk menominasikan dan memilih anggota forum Advance yang paling menonjol dalam berbagai kategori, atau dengan kata lain, pemegang berbagai rekor dalam forum Advance.

Kategori yang diajukan dalam topik MuRTAd ini ternyata cukup beragam, dari yang standar, sampai yang benar-benar menunjukkan… errr…. *"kreativitas"* para Advancers… Yang pertama-tama diusulkan adalah Advancer Teraktif. Cukup standar kan? Ada juga Advancer terbijaksana… Tapi muncul pula kategori-kategori seperti Advancer terimut, terlucu, ter-narsis, sampai Advancer yang ketawanya paling serem.

Dari semua rubrik baru yang muncul di majalah Advance selama tahun 2006, mana yang paling menarik?

52% ADVANCE WARM-UP!

33% ADVANCE STAFF ROOM

4% ADVANCE IRO-IRO

11% ~ ABSTAIN ~

* Polling dilakukan di Web Advance periode Oktober - November 2006

CAST YOUR VOTE AT ADVANCEMAGZ.COM

ADVANCE SHOUT BOX

*kemukakan pendapatmu tentang apapun yang berhubungan dengan majalah **ADVANCE**, Unek-unek, saran, kritikan, request, bahkan sekedar pesan buat kru-kru yang ada...hehehe. SMS kami ke **08156178912** atau melalui email ke **shoutbox@Advancemagz.com**. Setiap pesan yang menarik akan kami muat di rubrik ini.*

Tolong jgn telat plz... Menderita banget nunggu AdvMgz kluar. Tp kali ini diampuni, soalne bonus MAQITAnya bgs. Slm buat 'Kakek Tatsu' n Ruri. Shout Box Dibuka!

WAKS KEDULUAN DEH... KEK TATSU.. ADA SALAM TUH DARI PEMBACA...

ENAK AJA MANGGIL KAKEK! KAKAK DONK! DUH NUHUN PISAN BUAT RESPONNYA. BUAT YANG INGIN MEMBERIKAN KRITIK ATAU SARAN (TERUTAMA CEWE, COWO DILARANG) BUAT MAQITA BISA LOGIN KE WWW.ADVANCEMAGZ/FORUM DI BAGIAN LOCAL COMICS DI THREAD HELLO CREW! KALO ADA YANG MAU KALIAN JUGA BISA MEMBELI BUKU HOW TO DR...

YAK! PROMOSI SELESAI... MASUKKAN KE KAMARNYA SEPERTI BIASA JANGAN LUPA OBAT PENENANG...

OI... OI BELUM BERES NIH PROMOSINYA... OI! OI! ... HEY!! MASA CUMA NGOMONG 2 BARIS AJA

ITU TADI SEPATAH DUA PATAH KATA DARI KONSULTAN KAMI. SEKARANG KITA BACA SURAT SELANJUTNYA. SHOUT BOX DIBUKA!

(UDAH DIBUKA DARI TADI TUH, KASIAN TATSU)

Moshi-moshi Advance! Atashi Sa-chan, mo protes nih! Kenapa Advance ga pernah masukin surat pembaca dari email sih? Apa gara-gara ga ada yang ngirim ke email? Rasanya nggak kan? Udah nulis ke email tapi ga dimuat? Kayaknya ada diskriminasi deh! Emang ga dibaca semua ya surat pembacanya?
Trus Advance ngasih gantungan kunci kan buat shout box yang paling menarik? Aku mo tau nih, emang menariknya dari mana sih? Apa harus muji Advance? Ato harus ngeritik ampe pedes baru dikasi hadiah? Kenapa hadiahnya gantungan kunci sih? Kenapa ga CD lagu ato figure sekalian? Sori kalo ngomongnya ga enak tapi ini juga demi kebaikan Advance juga.

NAH! KALI INI ADA EMAIL YANG MASUK DI SHOUT BOX KAN? WAH-WAH SAMPE SEGITUNYA? NGGAK KOK, SEMUA EMAIL DAN SMS PASTI KITA BACA SEMUA. CUMA KRITERIA DIMUAT DI SHOUT BOXNYA YANG HARUS DISELEKSI LAGI DENGAN KETAT. KENAPA? KARENA KAMI MENERIMA BEGITU BANYAK EMAIL DAN SMS. MUNGKIN ADA PERTANYAAN KENAPA SMS YANG PALING SERING DITAMPILKAN? KARENA HAMPIR SEMUA SURAT PEMBACA YANG MENARIK BIASANYA KAMI TERIMA MELALUI SMS. BUKAN BERARTI EMAIL TIDAK ADA YANG MENARIK.
MENGENAI KRITERIA MENARIK, SEBENARNYA BISA BERMACAM-MACAM. EMAIL YANG MENARIK TENTU SAJA HARUS "MENARIK" HEHEHEHE

KORGA! JANGAN MEMBERIKAN KONOTASI YANG BERBEDA KE PEMBACA. EHM... MENARIK DI SINI BISA BERARTI NYELENEH. TIDAK HARUS MEMUJI-MUJI ADVANCE KARENA KRITIKAN YANG KERAS SEKALIPUN JIKA MEMANG MENJADI PERHATIAN BAGI PARA KRU DAN TENTUNYA HARUS OBJEKTIF. SURAT-SURAT SEPERTI ITU TENTU KAMI KATEGORIKAN SEBAGAI SURAT YANG MENARIK. MENGENAI HADIAH, CD LAGU MEMANG MENARIK TETAPI PERTANYAANNYA APAKAH KALIAN MENYUKAI CD LAGU YANG KAMI PILIHKAN UNTUK KALIAN? KAMI INGIN MEMBERIKAN SEBUAH HADIAH YANG BERSIFAT UNIVERSAL DI MANA SETIAP ORANG BISA MENIKMATI HADIAH TERSEBUT. APALAGI FIGURE... HMMM... BISA-BISA GAJI SATU BULAN HARUS DIPENDING GARA-GARA ITU... SAAT INI MUNGKIN HADIAH GANTUNGAN KUNCI MASIH MENJADI PILIHAN KAMI TAPI SUATU SAAT NANTI SIAPA TAHU HADIAHNYA BISA KAMI GANTI DENGAN ... FIGURE MUNGKIN?

Gw mo mesen adv edisi lalu tp wa gak mo gunting mjlhnya,gimana?Boleh difotokopi?

HMM... SAYANG JUGA YA? PAN GIMANA NIH?

KENAPA TIDAK? KALAU KALIAN TIDAK MAU MEMOTONG HALAMAN TERSEBUT KALIAN BISA MEMFOTO KOPI HALAMAN TERSEBUT KEPADA KAMI DAN MENGIRIMKANNYA KEPADA KAMI.

Sy ckp terkejut melihat perubahan Ad.vans ys semakin pesat. Namun,ada sdkt kekecewaan yg sy rasakan. Sepertiny, mjlh ini telah 'mengingkari' perjanjianny sbg 'The ANIMATION & COMICS Magz'. Sebab, sy lihat (mulai dr edisi 7),Ad-vans hanya mengulas anime & manga yg notabene-ny dr Jepang. Bagi sy yg penggemar animanga sih tdk mslh. Tp, mngkn jg ada yg sgt kecewa akn hal ini. Pesan sy mohon dipertimbangkan lg. Oya, janji ARIAny jgn lupa ya!

PERUBAHAN YA? MEMANG BELAKANGAN INI KAMI SANGAT JARANG MEMBAHAS ANIMASI MAUPUN KOMIK DARI LUAR JEPANG. YA KAMI AKUI ITU, TETAPI HAL INI KAMI LAKUKAN KARENA KURANGNYA RESPON DARI RUBRIK-RUBRIK TERSEBUT DAN TIDAK SEDIKIT DARI PEMBACA YANG MEMINTA KAMI MENGHENTIKAN PEMBAHASAN TERHADAP ANIMASI DAN KOMIK NON-JEPANG. PERTIMBANGAN LAIN ANTARA LAIN KARENA DI SINI SENDIRI SUDAH ADA MAJALAH YANG KHUSUS MEMBAHAS ANIMASI DAN KOMIK NON-JEPANG. HAL INI MEMBUAT KAMI HARUS MELAKUKAN SPESIALISASI. TAPINYA KONTEKS ANIMASI DAN KOMIK INI AKAN KAMI KEMBANGKAN KE KONTEKS YANG LEBIH LUAS LAGI. MULAI EDISI INI KAMI MEMBUAT BEBERAPA RUBRIK BARU YANG DAPAT MENAMBAH KESENANGAN KALIAN SAAT MEMBACA MAJALAH INI. SOAL ARIA, KAMI SEDANG MENGUMPULKAN MATERINYA JADI DITUNGGU SAJA YA.

Yo,all crew advance ogenki desu ka?Wa mo ngeritik dikit neh kok advance utk edisi special edition 2006 kluarnya telat(lbh dr 2 bln&give me a reason).Trus korgie yg dishout box itu sapa?(kan dishout box korgie telat dtng),&utk komiknya hello crew bener2x lucu(kalo bisa dilanjutin mpe tamat).Nanda

SEBELUMNYA KAMI MINTA MAAF KARENA ADVANCE EDISI SPESIAL TERLAMBAT TERBIT SAMPAI 2 BULAN. HAL INI DISEBABKAN KARENA BERBAGAI FAKTOR YANG TERJADI SAAT ITU. SALAH SATUNYA LIBURAN IDUL FITRI YANG CUKUP MENGHAMBAT PROSES DISTRIBUSI DAN PEMBUATAN MAQITA MINI KAMI YANG TERNYATA MELESET DARI PERKIRAAN. MENGENAI KORGA YANG SATUNYA, SAMPAI HARI INIPUN KAMI MASIH MENCARI TAHU SIAPA DIA DENGAN MENGINTEROGASI ORANG YANG ASLINYA...

ASLI GUE GA TAU... SIAPA DIA

YAKIN...?

SHIV... TURUNIN SHIV TURUNIN AMPUN .... JANGAN PASANG MUKA ITU SHIV.... ARGH!!!!!

TATSU JUGA... KAMI BANYAK TERIMA SURAT YANG KOMPLAIN GARA-GARA KETERLAMBATAN EDISI SPESIAL KEMAREN...

ANU... ER... ITU MAKSUDNYA.... ITU DI LUAR RENCANA...ANU...JADI...

KITA PERLU SEDIKIT BICARA TENTANG PENJADWALAN ULANG KERJA KALIAN BERDUA YA? ...

PAN~~N!!! TULUNG

PENGORBANAN KALIAN TIDAK AKAN PERNAH AKU LUPAKAN... YAK SURAT SELANJUTNYA...

Ak udah scan ke2 logo sos dan jadikan zoz.EsoknyAkMasihAda.ApakahBukanGambarAsli?Sudah g ada kcoa? AtoDuniaSdahDibuatLg?Yg jlas HARUHI menginginkannya.

HEHEHE... ITU HANYA SEDIKIT IDE NYELENEH DARI KORGA. NGGAK NYANGKA ADA YANG BENERAN NYOBAIN... YUPS KARENA HARUHI MENGINGINKANNYA

Happy new year 2007 advance! Di thn ini u harus lebih baik lagi dari thn2 sebelumnya, ayo semangat! Aq akan terus dukung u. oya ulasan ttg shoujo manga tlg dipebanyak lagi.

MAKASIH BANGET BUAT DUKUNGANNYA. MENGENAI SHOUJOU MANGA... KITA TAMBAH DEH.

SHOUJO MANGA? YAKIN PAN? YANG SELALU NGAJUIN MOE AMA BISHOUJO SIAPA COBA?

SHOUJO MANGA SIH BISA DIBAHAS SAMA KITA SHIV... TINGGAL CARI BAHANNYA SAJA.

KALO GITU NIH ADA MANGA YAOI AMA SHOUJO YANG BISA KAMU PAKE BUAT BAHAN EDISI DEPAN... DIBAHAS YA... ATAU...

!!!

JOE, PANDA KAN ADA KERJAAN JADI... SISANYA KAMU YANG BAHAS YA... MAKASIH BANGET

SAYA? !!

IYA... SEKARANG KAN SAAT PENAMPILAN PERTAMA KAMU DI SHOUT BOX. MUNGKIN ADA SEBAIKNYAKAMU KASIH KATA-KATA PEMBUKAANNYA SEKALIGUS PERKENALAN DIRI...

TAPI, SHIV...

JANGAN MALU JOE, PD AJA LAGI... SILAHKAN...

TAPI SHIV...HALAMAN SHOUT BOXNYA UDAH ABIS...

EH?... ASTAGA! IYA YA... MAAF TEMAN-TEMN SEPERTINYA SHOUT BOX SUDAH HARUS DITUTUP... AHAHA ... SAMPAI KETEMU EDISI DEPAN... JA NE...

D'CLAWS

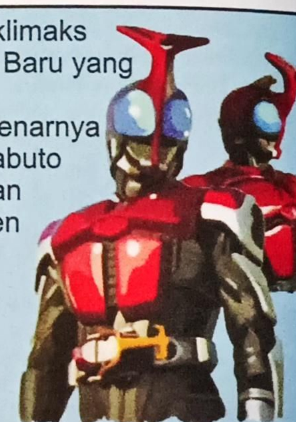
- Comics
- Magazines
- Action Figure
- VCD Anime
- Merchandise

Jl. Surya Sumantri 60A
(Pujasera Inti Laut)
BANDUNG
Telp. 91252520/08156017855

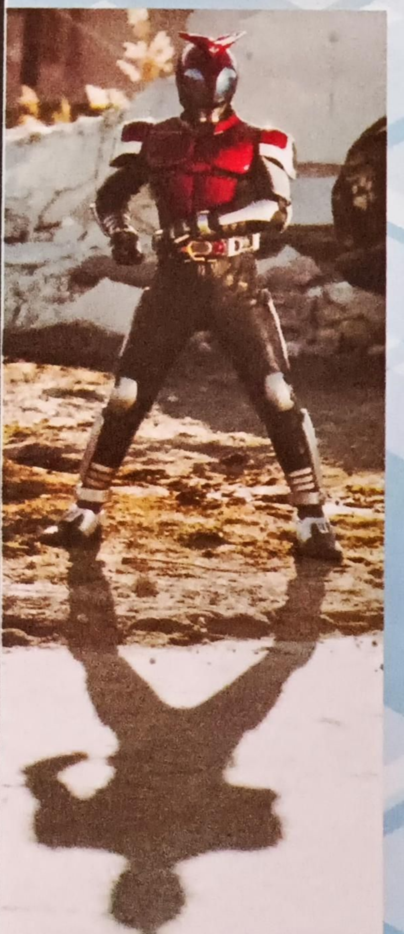
KAMEN RIDER KABUTO	
FORMAT: TV Series	49 so far 51 estimated
AUDIENCE: 15+ Teenagers	PRODUCTION TOEI TV Asahi 2006-2007
GENRE Tokusatsu	
OFFICIAL SITE http://www.tv-asahi.co.jp/kabuto	
REVIEWED BY: Dee Dee	

KAMEN RIDER KABUTO

Seru! Semakin penuh intrik misteri dan aksi! **Kamen Rider Kabuto** telah mencapai klimaks cerita. Kamen Rider Kabuto mendapatkan **Hyper Zecter**. Muncul dua Kamen Rider Baru yang menjadi pemain baru dalam pertarungan **Kamen Rider**, **ZECT** dan **Worm.** Rahasia keberadaan Worm dan ZECT terkuak. Muncul **Souji Tendo** yang lain. Apa yang sebenarnya terjadi? Pada edisi lalu, ADVANCE telah menyajikan prekuel serial Kamen Rider Kabuto yang ada dalam movie: **God Speed Love**. Pada edisi ini ADVANCE akan menyajikan jalinan kisah TV series-nya yang semakin seru melalui profil tiap karakter para Kamen Rider yang ada.



SOUJI TENDO
KAMEN RIDER KABUTO
TEN NO MICHI O OUKI, TSUBETE O TSUKASAORU OTOKO



Souji Tendo, seperti yang telah kita ketahui adalah pemegang Kabuto Zecter sebagai sang Kamen Rider Kabuto. Pemuda yang jago dalam hal memasak ini selalu merasa bahwa dirinya adalah orang yang terpilih. Sehari-hari ia tinggal bersama adiknya, **Juka** di sebuah rumah mewah. Kemunculan pertamanya membuat ZECT gerah, karena Souji merebut Kabuto Zecter dari mereka, terlebih Souji juga memiliki sabuk Kabuto Zecter. Awalnya ZECT ingin menyingkirkan Souji. Tetapi, karena kemampuannya untuk mendeteksi keberadaan para Worm, Souji pun kemudian diajak untuk bergabung ke dalam ZECT namun hanya untuk sementara saja. Sehari-hari Souji sering terlihat di rumah makan **Bistro La Salle**, tempat **Hiyori Kusakabe** dan **Arata Kagami** bekerja. Walaupun memiliki sifat sombong dan arogan, Souji selalu menaruh perhatian pada orang-orang dekatnya.

Ternyata identitas Souji Tendo yang sebenarnya adalah **Souji Kusakabe**, kakak dari Hiyori. Kedua orang tua mereka tewas terbunuh oleh Worm, saat ibu mereka hamil. Nenek Souji kemudian mengasuh Souji. Pada saat insiden Shibuya Souji bertemu dengan 'tiruan' orang tuanya, awalnya ia bermaksud untuk membalas dendam, tetapi ia segera mengurungkan niatnya setelah melihat Hiyori, dan memutuskan untuk menyelamatkannya. Dan diketahui bahwa Hiyori adalah Worm. Souji sama sekali tidak ingin memusnahkan Hiyori. Namun, ia ingin agar Hiyori menjadi satu-satunya Worm yang tersisa di dunia, karena baginya Hiyori adalah adik yang paling dikasihinya. Pada suatu saat, Hiyori terpancing ke ruang dan waktu yang lain yaitu menuju **Area X**, karena suara seseorang yang dipasung mengenakan topeng besi. Bagi Souji satu-satunya cara untuk menyelamatkan Hiyori adalah membasmi seluruh Worm yang ada. Untuk tujuan itu, Souji bermaksud untuk mengumpulkan semua Zecter yang ada dan berusaha untuk menjadi satu-satunya Kamen Rider. Bahkan Souji mengetahui keberadaan dan rahasia **Hyper Zecter**. Untuk menyelamatkan Hiyori di masa depan, Souji harus menggunakan Hyper Zecter (yang bisa digunakan untuk menjelajah waktu). Kuatir Hiyori yang memiliki darah Worm akan dieliminasi, Souji juga bermaksud menghancurkan ZECT dari dalam dengan bergabung kembali dengan ZECT.

UNMASKED COOK: Jika Kabuto bersinar di medan pertempuran, Souji bersinar paling cerah di dapur. Kamen Rider juga boleh hobi masak kan?

Takdir berbicara lain Hyper Zecter pun datang ke tangan Souji.

Souji bertemu dengan Daigo Tachikawa, seorang '**Native**', Worm yang telah hidup sebagai manusia selama dalam waktu yang cukup lama sebelum insiden Shibuya memberi tahu Souji tentang keberadaan Hiyori dan meminta Souji untuk mengembalikan semua Zecter yang ia rebut karena para keberadaan para Native ini akan terancam jika para Kamen Rider tidak memerangi para Worm. Riku Kagami sebagai pemimpin tertinggi ZECT kemudian menyatakan hal yang senada, bahwa para Zecter akan hilang kendali apabila para pemegangnya menolak untuk bertarung, apalagi dalam keadan Red Shoes Effects (systems) aktif. Dari penjelasan Tachikawa, Souji mengetahui bahwa namanya diambil dari **Kusakabe Souji**, orang pilihan dewa matahari. Kemudian Souji dan Arata dalam usahanya melindungi Tachikawa dihadang oleh para **Hopper Rider** yang mengalahkan mereka. Namun Tachikawa malah terbunuh oleh **Cochleaworm**. Souji yang menggunakan **Red Shoes systems** untuk menaklukan worm justru lepas kendali. Kemudian ia meminta Arata untuk membunuhnya apabila dalam keadaan **Red Shoes Effect** ia kembali lepas kendali. Sebelum mati Tachikawa meminta Souji untuk mencari gerhana matahari. Dalam suatu pertempuran di saat gerhana matahari, Souji masuk ke dalam dimensi dimana Hiyori berada, di sana ia berhadapan dengan versi lain dari dirinya yaitu **Dark Kabuto**. Dalam sebuah adu tendangan **Rider Kick**, Souji terlempar kembali ke dunia nyata.

Souji kemudian menemukan fakta bahwa sabuk Kabuto Zecter miliknya, merupakan peninggalan Natives yang menyamar menjadi ayahnya.

Kamen Rider Kabuto memiliki empat form. Dengan Kabuto Zecter, Souji mampu berubah menjadi Kamen Rider Kabuto yang memiliki **Masked Form** dan **Rider Form**. Sedang dengan menggunakan Hyper Zecter, Kabuto mampu menjadi **Kabuto Hyper Form** yang mampu melakukan **Hyper Cast Off**.

Dalam bentuk Rider Mode, Kabuto mampu melakukan **Clock Up!** yang berfungsi untuk menghentikan waktu dan dalam wujud **Hyper Form**, Kabuto mampu melakukan **Hyper Clock Up** yang memungkinkannya untuk menembus ruang dan waktu. Kabuto memiliki senjata andalan **Kabuto Kunaigun** yang bisa dirubah menjadi **Gun Mode**, **Axe Mode** dan **Kunai Mode**. Selain itu Kabuto juga memiliki **Zect Mizer** yang mampu menembakkan zect-zect kecil. Seperti layaknya Kamen Rider lainnya, Kabuto juga memiliki serangan **Rider Kick**. Dalam Hyper Mode, Kabuto memiliki **Hyper Sword** yang merupakan gabungan dari keempat Zecter dengan **Perfect Zecter**.

Kamen Rider Kabuto mengendarai motor **Kabuto Extender**, yang juga mampu melakukan proses Cast Off menjadi **X-Mode**.

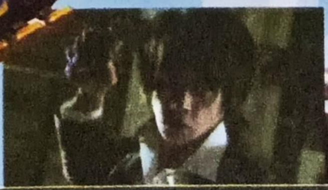
RAIDA KICK!!! vs RAIDA KICK!!!: 'Mawashi geri' siapa yang akan menang? Kabuto? Atau Dark Kabuto?

ARATA KAGAMI
KAMEN RIDER GATTACK

Arata Kagami yang berusia 21 tahun ini adalah anggota lapangan ZECT yang diketuai oleh **Suichi Tadokoro** dan **Yusuki Mizaki**. Ia dipersiapkan untuk mempergunakan Masked Rider System Kabuto. Hal yang tidak diketahuinya selama berada dalam ZECT adalah, ayahnya, **Riku Kagami** merupakan pemimpin ZECT. Sejak Souji yang menggunakan Kabuto Zecter ia harus menggantungkan mimpinya itu. Ia mengajak Souji bergabung dengan ZECT, namun selalu ditolak Souji, walaupun pada akhirnya Souji bergabung dengan motivasi pribadi. Pemuda yang juga bekerja paruh waktu di Bistro La Salle ini akhirnya sempat menggunakan **The Bee system**. Tetapi, karena The Bee system diperintahkan untuk menyingkirkan Kabuto, Arata menolak perintah itu karena, Souji merupakan sahabatnya, dan ia memilih untuk mengembalikan The Bee Zecter pada ZECT.

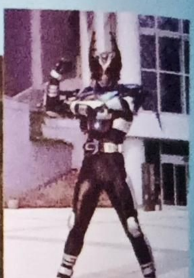
Kesempatan untuk menjadi seorang Kamen Rider pun kembali datang saat ZECT melakukan uji coba pada Masked Rider System terbaru, yaitu **Gattack System**. Awalnya Gattack Zecter menolak bekerja sama dengannya, namun suatu ketika Arata 'terbunuh' dan sesorang misterius yang mengenakan Gattack system memakaikan Gattack System pada Arata, dan ia pun menjadi **Kamen Rider Gattack**.

Dalam pertempuran melawan Worm, banyak dilema yang dihadapi oleh Arata, terutama ketika ia menyaksikan bahwa Tsurugi merupakan **Scorpion Worm** dan ia harus melindungi **Daigo Tachikawa** yang merupakan Native Worm. Belum lagi ia harus berhadapan dengan Souji yang berniat untuk menghancurkan ZECT dari dalam. Tachikawa, kemudian berpesan pada Arata, bahwa namanya diambil dari **Kagami Arata**, orang yang dipilih dewa perang untuk bertempur. Kagami pun mengikat janji pada Souji, apabila keduanya menjadi lepas kendali karena Red Shoes effects, mereka akan saling membunuh untuk kebaikan bersama. Kemudian Arata mengetahui sebua fakta, bahwa ia disebut sebagai the **'Top's Son'**. Bingung, akhirnya ayahnya menceritakan semuanya tentang ZECT. 35 tahun yang lalu, Natives Worm datang ke bumi dan sepakat untuk membantu proyek Masked Rider System. Kemudian ZECT dibentuk untuk membantu para Natives untuk memusnahkan Worm yang akan di masa mendatang. Nama 'Kagami Arata' sendiri sudah tercantum dalam daftar pengguna Zecter sejak 35 tahun yang lalu,



sehingga Arata memang sudah dipersiapkan untuk menjadi Gattack sejak lama. Fakta pahit lain yang harus Arata terima adalah bahwa, Tadokoro adalah seorang Natives. Kecewa dengan kenyataan, Arata ingin berhenti menjadi Gattack, tapi Souji dan ayahnya terus berusaha membesarkan hatinya kembali.

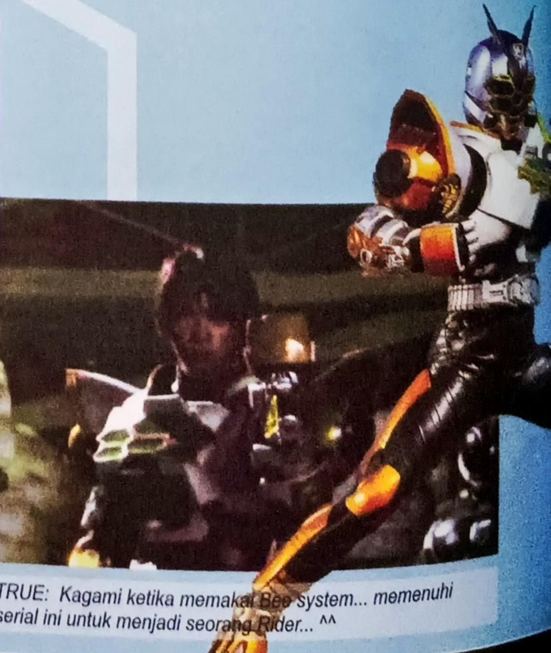
Kamen Rider Gattack memiliki dua form, Masked Form dan Rider Form. Dalam Masked Form, Gattack dipersenjatai dengan **Gattack Vulcan**, senapan mesin di pundak yang mampu menembakkan 5000 peluru plasma dalam satu menit. Sedangkan dalam wujud Rider Form Gattack memiliki pedang kembar **Gattack Double Calibur**, yang digunakan untuk melakukan serangan Rider Cutting. Gattack juga mampu melakukan Rider Kick yang berkekuatan 19 ton. Untuk kendaraan motor, Kamen Rider Gattack menggunakan **Gattack Extender** yang juga mampu melakukan proses Cast Off menjadi X-mode.



KAMEN RIDER THE BEE

The Bee System saat ini tidak dipergunakan sejak **Sou Yaguruma** dan **Shun Kageyama** yang tidak lagi bergabung dengan ZECT dan Arata Kagami yang menjadi Kamen Rider Gattack. Hanya **Masato Mishima** tangan kanan Riku Kagami sempat mempergunakan The Bee Zecter dan menjadi **Kamen Rider The Bee** dengan kemampuan bertarung yang cukup tinggi.

Kamen Rider The Bee memiliki dua form yaitu Masked Form dan Rider Form. The Bee dirancang untuk melakukan pertarungan tangan kosong, akan tetapi dalam wujud Rider Form, The Bee bisa menggunakan Zect Mizer, untuk melepaskan banyak Zecter kecil. Special attack yang digunakan oleh The Bee adalah pukulan maut **Rider Sting**. Untuk kendaraan motor, The Bee menggunakan motor yang dipersiapkan oleh ZECT untuk pemegang Masked Rider System yaitu **Machine Zectron**.



▲ A DREAM COME TRUE: Kagami ketika memakai Bee system... memenuhi mimpinya sejak awal serial ini untuk menjadi seorang Rider... ^^

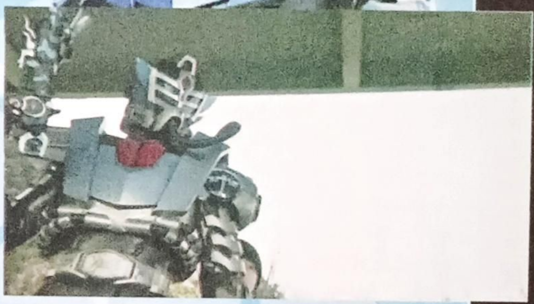
DAISUKE KAZAMA
KAMEN RIDER DRAKE

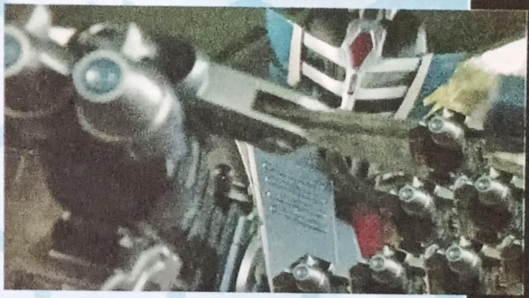
Daisuke Kazama, pemuda perayu wanita, berpenampilan metroseksual serta bekerja sebagai penata rias jalanan ini ternyata adalah pengguna **Drake Zecter** yang harus diaktifkan dengan **Drake Grip**. Dengan keahlian tata riasnya ia bisa mengetahui seseorang adalah worm atau bukan. Sehari-hari ia terlihat bersama seorang gadis kecil bernama **Gon**. Gon sangat berarti bagi Daisuke. Gon banyak membantu pekerjaan Daisuke. Alasannya menjadi **Kamen Rider Drake** adalah untuk melindungi dirinya dan Gon serta para wanita. Bahkan demi Gon ia rela bertarung melawan Souji, ketika Shun

Kageyama (yang masih menjadi Kamen Rider The Bee) menculik Gon untuk menukarnya dengan Souji. Kemudian ia mendapat bantuan dari Souji, Hiyori dan Yuzuki. Akhirnya diketahui bahwa Gon adalah **Yuriko Takayama**, seorang anak yang amnesia akibat serangan Worm dan terpisah dari ibunya. Setelah mendapatkan ingatannya kembali Gon kembali kepada ibunya. Sedangkan Daisuke ikut bergabung dalam kancah pertempuran para Kamen Rider melawan Worm.

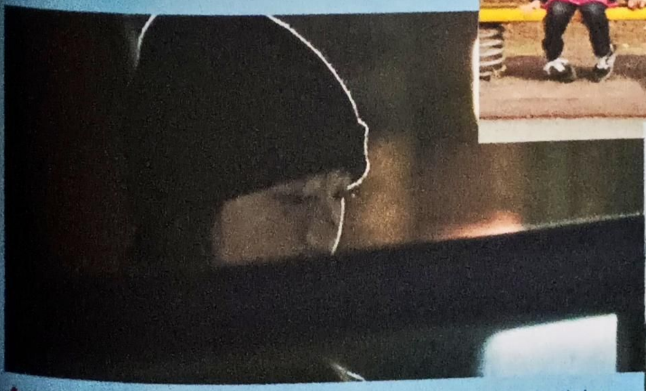
Suatu ketika Daisuke dicari polisi karena kasus pembunuhan seorang penata rias ternama, yang merupakan rival Daisuke. Daisuke pun kemudian juga harus berhadapan dengan empat kamen rider lainnya sehingga ia pun kehilangan Drake Grip. Namun kemudian diketahui bahwa yang melakukan pembunuhan tersebut adalah Worm yang menyamar sebagai Daisuke. Kemudian berkat bantuan Souji dan Gon, nama baik Daisuke dipulihkan. Kemudian, Gon memberikan Drake Grip pada Souji karena menurutnya Souji adalah 'laki-laki yang datang dari surga' dan harus melakukan tugasnya.

Daisuke yang absen sebagai Kamen Rider, kemudian bertemu kembali dengan **Rena Mamiya**, seorang perempuan yang ternyata adalah **Ucaworm**, Worm yang pernah pada ZECT dan juga yang pernah mengalahkan Kamen Rider Drake dan The Bee (Shun) dalam sebuah pertempuran. Rena saat ini kehilangan ingatannya akibat dikalahkan Kabuto oleh serangan **Hyper Sting**. Tapi Dasiuke menaruh hati pada Rena dan menganggapnya telah menjadi manusia baru. Rena masih diburu oleh para Hopper Rider. Walaupun mendapatkan Drake Zecter kembali dari Souji, Daisuke bukan tandingan keduanya. Rena yang mendapatkan ingatannya dan menjadi Ucaworm juga terluka parah. Sebelum mati, Rena meminta Daisuke untuk mewujudkan mimpinya memimpin sebuah panggung orkestra. Rena meminta Daisuke membunuhnya, agar ia tidak lagi membahayakan manusia apalagi ia sadar manusia tidak bisa hidup dengan Worm.. Dengan rasa cinta dan hati yang luka, Daisuke mengeksekusi Rena.

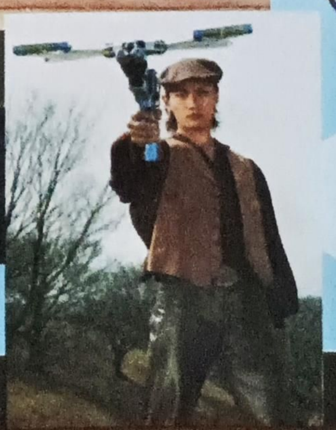


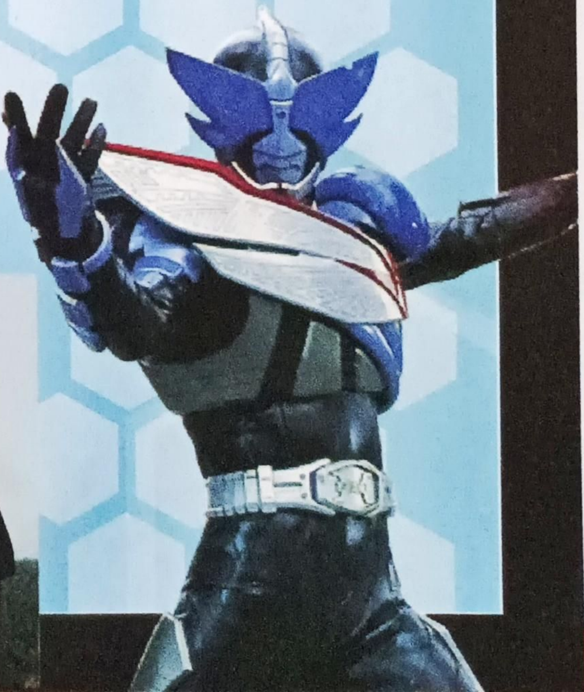


Kamen Rider Drake memiliki dua form Masked Form dan Rider Form. Kamen Rider Drake menggunakan senjata **Drake Grip Shooting Mode**, yang merupakan gabungan antara Drake Grip dan Drake Zecter. Selain untuk melakukan proses Henshin, senjata tersebut digunakan untuk melakukan serangan **Rider Shooting**. Kamen Rider Drake juga menggunakan motor **Machine Zectron**.



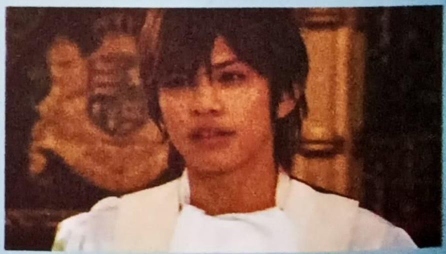
▲ *SWEET LITTLE GON : Seorang gadis cilik selalu mengikuti dan membantu Daisuke a.k.a Kamen Rider Drake...*





TSURUGI KAMISHIRO
KAMEN RIDER SASWORD
KAMINI KAWATTE KEN O FURUU OTOKO

Tsurugi Kamishiro adalah bukti bahwa tidak selamanya menjadi orang kaya yang memiliki segalanya bisa hidup bahagia. Walaupun ia masih merupakan keturunan bangsawan Inggris, **Discabil**, kehidupannya sangat pahit, kedua orang tua dan kakak perempuannya, **Mika** tewas dibunuh oleh Worm. Belum lagi ia harus membayar hutang orang tuanya yang akan mengalami kebangkrutan. Untuk memenuhi standar gaya hidup yang sangat mewah itu dan untuk membayar hutang-hutang, Tsurugi bekerja pada ZECT sebagai pemegang **Sasword Zecter** atau **Kamen Rider Sasword**. Akan tetapi, ketika Gattack System mulai aktif, Tsurugi kehilangan pekerjaannya ini.Tsurugi memiliki sifat yang tidak kalah arogan dan sombongnya dengan Souji. Bahkan keduanya pernah bersetru karena limosin yang ditumpangi Tsurugi menyerempet Juka.
Sehari-hari Tsurugi yang tinggal di sebuah kastil ini, hidup bersama pelayannya yang setia **Jiiya**. Jiiya yang sabar dan menganggap Tsurugi seperti anaknya sendiri dan selalu memanggil Tsurugi dengan sebutan '*Bocchama*' ini, selalu mengajarkan prinsip *Noblesse Oblige*, yang mengajarkan adanya tanggung jawab sosial di dalam kekayaan dan kekuatan yang dimiliki seseorang. Pelayan tua berusia 65 tahun ini juga merupakan keturunan bangsawan Inggris dan selalu membantu Tsurugi untuk menutupi kebangkrutan dengan membuka warung *Ramen* secara diam-diam. Diluar dugaan ternyata Souji sangat menghormati Jiiya karena buku resep masakan yang pernah ditulis oleh Jiiya.
Tsurugi yang mengetahui bahwa ia harus bekerja keras untuk mendapatkan kejayaan, kemudian mencoba bekerja di sebuah kedai *soba*. Di sanalah ia bertemu dengan **Yuzuki Misaki**, dan jatuh cinta kepadanya. Tsurugi pun berusaha mendapatkan simpati dari Misaki namun selalu ditolaknya. Suatu ketika cinta Tsurugi terbalas, namun sayangnya Misaki yang membalas cintanya ini adalah Worm yang menyamar. Bahkan ketika Ucaworm mencoba membunuh Tsurugi, Worm ini pun melindungi Tsurugi. Akhirnya Worm ini pun menyatakan perasaannya dan membuka jati dirinya. Namun takdir berkata lain, Worm ini tewas di tangan Tsurugi yang tidak akan mengampuni setiap Worm. Yang lebih ironis adalah identitas Tsurugi yang sebenarnya terkuak. Tsurugi adalah Scorpion Worm. Rupanya kesombongan dan sifat arogan Tsurugi tetap hidup saat Scorpion Worm menguasai tubuhnya yang telah mati. Arata yang mengetahui hal ini, berusaha melindunginya dari Souji, hingga Souji mengetahui cerita yang sebenarnya tentang keadaanTsurugi.
Ketika Souji mengempulkan semua Zecter. Tsurugi malah menjual Sasword Zecter kepada Souji karena memerlukan uang. Tetapi Jiiya, menginginkan agar Arata mendapatkan kembali Zecter tersebut, karena tanpa Sasword Zecter, Tsurugi akan berubah kembali menjadi Scorpion Worm. Arata pun berusaha mendapatkannya dari Souji, namun ia malah dikalahkan Souji. Namun, akhirnya Tsurugi pun mendapatkan Zecter-nya kembali.
Dalam sebuah pertempuran Tsurugi dikalahkan oleh **Hopper Rider**, dan menderita amnesia karenanya. Kedua Hopper Rider ini pun memanfaatkan keadaan Tsurugi ini untuk mengajaknya bergabung dengan mereka, dengan meyakinkan Tsurugi bahwa mereka adalah saudara. Namun setelah itu, Tsurugi diterlantarakan begitu saja.
Kamen Rider Sasword memiliki dua Form yaitu Masked Form dan Rider Form.Untuk berubah, Sasword Zecter harus diaktifkan dengan pedang **Sasword Yaiber** yang merupakan senjata andalan Kamen Rider Sasword. Dengan senjata ini Sasword bisa melakukan serangan **Rider Slash** dengan merubah Sasword Yaiber menjadi **Sasword Yaiber Slash Mode** terlebih dahulu.

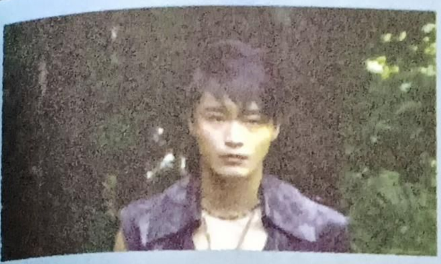


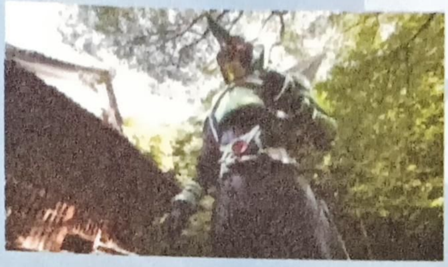
SOU YAGURUMA & SHUN KAGEYAMA
KAMEN RIDER KICK HOPPER & PUNCH HOPPER
THE FALLEN OF THE PERFECT HARMONY

Inilah nasib kedua pemegang para The Bee Zecter, mereka berdua dicampakkan oleh ZECT, dan tiba-tiba muncul sebagai pemain baru dalam kancah pertarungan para Kamen Rider, ZECT dan Worm. Aksi mereka berdua bahkan lebih kejam dari sebelumnya.

SOU YAGURUMA

Awalnya dia adalah komandan pasukan elit dalam ZECT yaitu Shadow, sebagai pemegang The Bee Zecter. Ia selalu memegang prinsip hidup '***Kanzen Chowa***' atau keseimbangan yang sempurna, sehingga ia bisa menjaga dan mempedulikan para anak buahnya. Sifatnya sama arogannya dengan Souji dan ia pun juga ahli dalam memasak. Tetapi kelemahan dari diri Sou adalah dia gampang naik darah. Ia bahkan beusaha menggunakan The Bee Zecter untuk membunuh Kabuto, hal inilah yang menyebabkan The Bee Zecter menolak Sou. Tanpa Bee Zecter, ia pun kehilangan posisinya dalam ZECT.





Setelah lama tak terlihat, dalam pertempuran perebutan para Zecter antara Kabuto, The Bee dan Ucaworm, Sou muncul sebagai **Kamen Rider Kick Hopper**. Penampilannya jauh berubah, ia lebih mirip seorang yang tidak waras. Ia meninggalkan prinsip *Kanzen Chowa*, merasa kembali dari neraka dan percaya bahwa di dunia yang ada dalam kegelapan saat ini, keseimbangan tidak diperlukan lagi.

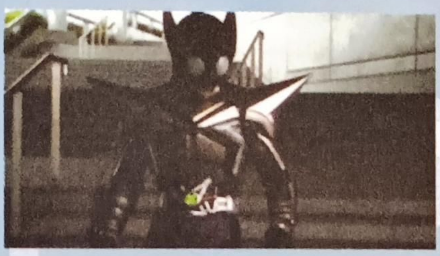
Kamen Rider Kick Hopper tidak memiliki dua form seperti Rider lainnya. Dengan kekuatan **Hopper Zecter** dan senjata **Anchor Jack** yang terdapat di kakinya, Rider Hopper Kick bisa melakukan serangan **Rider Jump** dan **Rider Kick**.

SHUN KAGEYAMA

Pengganti Yaguruma setelah Arata menolak menggunakan The Bee Zecter ini juga merupakan pengaggum Yaguruma, sehingga ia pun mempercayai prinsip Kanzen Chowa. Namun karena terlalu patuh pada ZECT dan membenci Arata, ia memimpin Shadow secara bertolak belakang dari prinsip tersebut. Karenanya, ketika The Bee Zecter direbut Souji, ia pun dicampakkan oleh Mishima dan lebih tragis lagi anak buahnya sendiri.

Dalam keadaan tercampakkan seperti dan mengalami tekanan mental, Sou mengajaknya bergabung dengannya dan memberikan Hopper Zecter kedua. Shun pun kemudian beraksi sebagai **Kamen Rider Punch Hopper**. Dan mereka pun menjalankan misi yang diyakini mereka yaitu mengalahkan Kabuto yang dianggap telah menghancurkan hidup mereka. Namun rupanya, Shun masih lebih dikuasai akal sehatnya.

Kamen Rider Kick Hopper tidak memiliki dua form seperti Rider lainnya. Dengan kekuatan Hopper Zecter dan senjata Anchor Jack yang terdapat di tangannya, Rider Hopper Kick bisa melakukan serangan Rider Jump dan **Rider Punch**.



PARENTAL GUIDE

AUDIENCE: 15+ Teenagers

Anak-anak pasti menyukai aksi dan wujud dari **Kamen-Rider Kabuto**. Namun perlu diperhatikan bahwa serial ini juga menawarkan tema-tema yang lebih dewasa, seperti intrik dalam organisasi, pembunuhan massal, dan konflik batin. Tampaknya adik-adik perlu pendamping dan pembimbing yang berwawasan bagus dalam menyaksikan serial *Kamen-Rider Kabuto* ini.

SOUJI KUSAKABE
KAMEN RIDER DARK KABUTO

Ia adalah versi lain dari Souji Tendo dari masa depan. Selama ini ia dikurung oleh Mishima dan dipasung dengan menggunakan topeng besi untuk dijadikan percobaan bagi Hyper Zecter. Ia yang membawa Hiyori ke dimensi lain. Tujuan dari keberadaannya juga sama yaitu melindungi Hiyori.

Ketika Souji yang sebenarnya menemukannya, Souji Kusakabe yang datang dari waktu yang berbeda ini berubah menjadi **Kamen Rider Dark Kabuto** dan melempar Souji kembali ke dunia nyata. Sepertinya Dark Kabuto adalah Souji yang sama dari Souji dari masa depan dalam movie 'God Speed Love', tetapi apakah ia juga merupakan Kamen Rider Kabuto Hyper Form yang muncul sepanjang episode-episode sebelum Souji mendapatkan Hyper Zecter?

Kamen Rider Kabuto sudah mencapai klimaks cerita, namun masih banyak hal yang harus diungkapkan mengenai keberadaan para Zecter yang sudah dilakukan selama 35 tahun yang lalu dan hubungan antara ZECT dengan para Natives Worm. Kita masih harus menunggu lanjutan dari serial TV-nya yang akan berakhir di bulan Februari mendatang.

HYPER CLOCK UP!!

Rumor bahwa franchise serial Kamen Rider akan dihentikan di tahun 2007 adalah tidak benar! Ternyata TOEI telah mempersiapkan serial Kamen Rider terbaru, yaitu **Kamen Rider Den-O**, seperti yang terlihat pada gambar. Penasaran? Kita tunggu saja info-info selanjutnya.

Kamen Rider Kabuto Games

Kesuksesan *kamen rider series* biasanya akan diikuti kemunculan berbagai *merchandise*, aksesoris bahkan game yang dibuat berdasarkan seri tersebut. Tidak terkecuali **Kamen Rider Kabuto**. Game yang dirilis untuk console Playstation 2 ini termasuk dalam genre fighting. Seperti pendahulu-pendahulunya, game ini menawarkan *gameplay* yang memberikan nuansa *cinematic* seperti di *TV Series*nya. Game produksi **Bandai** dan **Digiflyod** ini dirilis di Jepang pada tanggal 1 Desember 2006 kemarin.

Para fans memberikan penilaian yang cukup baik dibandingkan dengan game-game Kamen Rider sebelumnya. Game ini menawarkan lima macam permainan dan *cut-scene* yang sangat memukau.

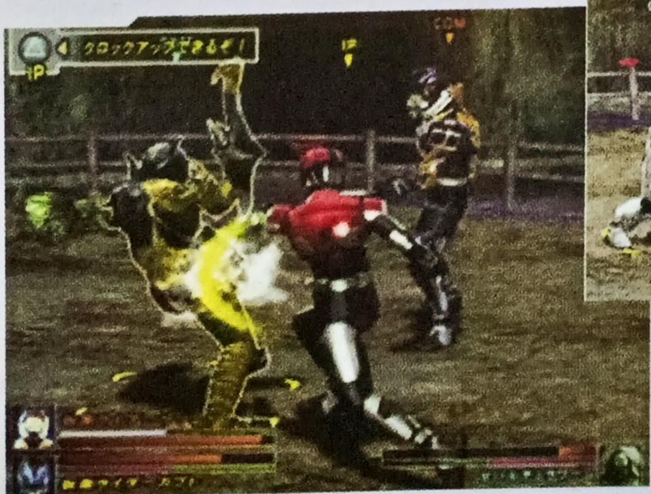
Bagaimana dengan *gameplay*nya? Sesuai *genre*nya yaitu game *fighting*, game ini menawarkan sebuah bentuk pertarungan yang sedikit berbeda dengan game-game *kamen rider* sebelumnya. Jika game-game *kamen rider* sebelumnya menampilkan pertarungan berbasis 1 *on* 1, di mana *kamen rider* melawan monster atau *kamen rider* lainnya; dalam game ini kalian juga bisa memainkan **Zect Trooper** yang akan melawan sekelompok **Worm** atau sebaliknya. Hmm... sebuah inovasi yang cukup menarik tetapi juga tidak begitu spesial karena *feature* ini terasa seperti "pengisi" atau *mini-game* saja. Seandainya Zect Trooper dan Worm dapat melakukan lebih banyak aksi selain menyerang satu sama lain (misalnya menggunakan senjata lain atau bahkan gerakan lain) mungkin *feature* ini bisa menjadi lebih baik. Game ini mengambil *setting* dari TV series dan *movie* terbarunya **God Speed Love**. Jadi akan sangat banyak *kamen rider* dan Worm yang bisa kalian mainkan di sini.

Setelah memainkan stage Zect Trooper melawan Worm, kalian akan mengendalikan Kamen Rider untuk melawan Worm. Satu kekurangan yang terasa dalam game ini adalah tempo permainan yang terasa "lambat", kita akan lebih disibukkan dengan mengatur posisi bertarung dalam sebuah area yang bebas daripada menyerang. Satu-satunya nilai plus yang bisa dirasakan adalah *cinematic scene* ketika *kamen rider* berubah atau mengeluarkan jurus pamungkasnya. Seperti dalam filmnya, setiap *Kamen rider* bisa melakukan **Clock up** ketika peringatan di pojok atas layar muncul. Dengan menekan tombol segitiga, aktifkan Clock up dan hajar musuhmu dengan gerakan super cepat (dalam kasus ini musuh bergerak lambat... ^^), tetapi perhatikan bar yang berada di bawah karena ketika bar tersebut habis, kalian akan kembali bergerak dengan kecepatan normal.

Game ini memiliki beberapa tipe permainan yang bisa kalian pilih seperti **Kabuto path** (di mana kalian akan memainkan **Kamen Rider Kabuto** saja). Kemudian **Rider's Path** (di mana kalian akan memainkan beberapa pertarungan yang melibatkan kamen rider lain, seperti **Kamen Rider Caucasus** yang harus melawan Kabuto dan **Gattack**) dan terakhir **Worm Path**, dimana kalian akan memainkan Worm sebagai karakter kalian dan tentunya musuh kalian adalah Zect Trooper dan Kamen Rider.

Jadi? Apakah game ini layak untuk dibeli? Untuk kalian para pengemar Kamen rider, game ini patut kalian koleksi sedangkan untuk kalian yang mencari game dengan tingkat gameplay yang "lebih", game ini kurang direkomendasikan tetapi secara *overall* game ini bisa menjadi pengisi waktu luang. (Panda D)

▼ *Beberapa screenshot dari game Kamen Rider Kabuto yang dirilis di console Playstation 2*



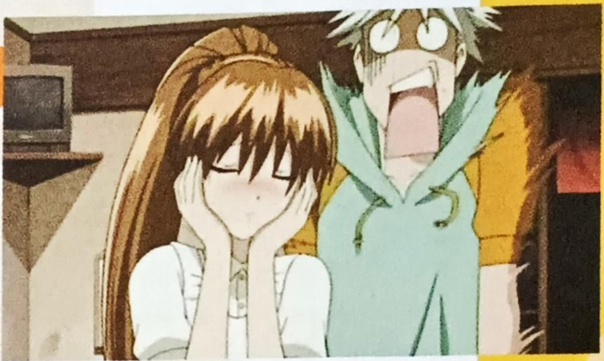
ADVANCE SEAL OF APPROVAL

MUST SEE EPISODES FEATURING: MUTEKI KANBAN MUSUME

"A Fitting Finale for the Muteki Kanban Musume Saga"

▲ *DRUNKEN MISTRESS: Saat mabuk, Onimaru Makiko menjadi mesin penghancur yang mengerikan... Mungkin dari sinilah bakat Miki untuk merusak restoran Onimaru datang...*

▲ *GULP! GULP! GULP!: Bagi Onimaru Miki, reputasi restoran, dan sebutan "cute poster girl" dari pelanggan ternyata lebih kuat daripada ancaman maut ibunya agar ia tidak minum alkohol... Maka dengan bantuan "henshin-bottle" muncullah Onimaru Miki versi kawai-otome...*



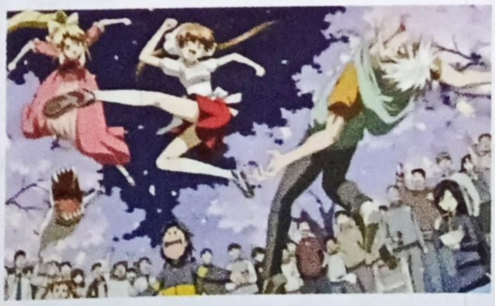
▲ *ANTI VIOLENCE: Bagi Kankuro, melihat Onimaru Miki versi gadis lemah lembut ini, apalagi sampai ditampar olehnya, ribuan kali lebih "menyakitkan" daripada dihajar sampai babak belur seperti biasa... Tampaknya, "serangan" Miki kali ini benar-benar mencabik-cabik hati Kankuro...*

▲ *KAWAI NO KAMAE: Miki bersiap-siap bertempur demi kehormatan restoran Onimaru... Pertarungan yang terjadi harus diakui agak "menyakitkan" untuk ditonton...*

▲ *NICE DOGGY... : Bahkan Toshiyuki, lawan terkuat Onimaru Miki tak berkutik di depan senyuman Miki versi baru ini... Dengan kepala tertunduk sedih sang pejuang berani ini pun meninggalkan medan pertempuran...*

▲ *LIKE A DREAM COME TRUE: Bagi Megumi, Miki versi baru layaknya mimpi yang menjadi kenyataan... Kapan lagi ia bisa seenaknya menyuruh-nyuruh, bahkan dilayani oleh musuh bebuyutannya yang tak terkalahkan ini...*

▲ *I'M BAAACK!!!: Pukulan telak ke ulu hati Megumi menandakan kembalinya Onimaru Miki yang asli... Tentu saja memukul perut orang yang baru saja makan dan minum akan menghasilkan adegan yang kurang pantas dibahas lebih lanjut... ^_^*



▲ *FAREWELL, AND GOOD EVENING FOLKS: Dan kita pun ditinggalkan dengan kenangan manis berupa image Onimaru Miki dalam aktivitas favoritnya... Battle royale melawan Kankuro, Toshiyaki, dan Megumi... Tak lupa pemandangan dilengkapi oleh Ohta yang terperangkap ditengah-tengah pertarungan, dan wajah manis Kayahara-sensei...*

WHY MUTEKI KANBAN MUSUME EPISODE 12 IS IN THIS MONTH'S SPOTLIGHT

Onimaru Miki adalah mahkluk yang mengerikan, dan dalam episode ini diperlihatkan bahwa Onimaru Miki bisa lebih "mengerikan" lagi. Setidaknya dalam dunia Muteki Kanban Musume, Onimaru Miki versi gadis lucu nan imut adalah pemandangan yang *creepy*... Walaupun tentu saja mengundang tawa tanpa henti...

Episode 12 ini semakin memperkuat keyakinan kami bahwa Onimaru Miki yang ingin kami lihat adalah Onimaru yang normal... Dengan kata lain Onimaru Miki yang penuh semangat, kekerasan dan sadisme... ^_^

PART 1: The Generation One (Dee)

Siapa sih yang tidak mengenal **Transformers**? Para robot yang bisa berubah menjadi kendaraan dan senjata dan bertempur satu sama lain antara kubu **Autobots** dan **Decepticons**. Perseteruan abadi kedua kelompok robot yang hidup ini sangat digemari hampir di seluruh dunia. Bahkan *franchise* yang besar di Amerika dan Jepang ini akan diangkat ke layar lebar oleh sutradara kondang **Michael Bay** dan diproduseri oleh **Steven Spielberg** yang akan bisa kita saksikan Juli 2007 nanti. Maka tidak ada salahnya bila **Mecha Freaks** kali ini akan membahas tentang serial yang sempat menjadi hit di era 80-an dan kembali hadir di tahun 2000 kemarin. **Transform and roll out!!**

FROM DIACLONE AND MICROMAN TO TRANSFORMERS

Banyak fans atau awam bertanya kepada penulis tentang asal dari Transformers, apakah mereka serial animasi dari Amerika atau Jepang karena di kedua negara ini nama Transformers cukup dikenal. Faktanya, komik dan serial animasi Transformers memang berasal dari Amerika yang pada tahun 1984 ada dibawah **MARVEL**. Akan tetapi, yang perlu kita ketahui adalah bahwa karakter-karakter Transformers berasal dari Jepang! Pada pertengahan tahun 1970-an, di era *anime* super robot, perusahaan mainan **TAKARA** memiliki dua produk yang yang cukup unik yaitu **Diaclone** dan **Microman**.

Diaclone merupakan lini produk di mana kita bisa melihat kendaraan-kendaraan seperti mobil, pesawat bisa berubah menjadi robot, sementara dalam seri Microman (yang masih eksis hingga sekarang) merilis seri mainan robot-robot yang bisa menjadi pistol, walkman, radio kaset dll, yang wujudnya bisa kita kenali dari serial Transformers. Kedua produk ini adalah lini produk yang unik, karena keduanya tidak memiliki serial animasi. Keduanya hanya muncul pada mini *manga* yang disertakan dalam kemasan mainannya. Dan sebagian ceritanya hanya bisa dibaca di majalah bulanan **Terebi Magajin**.

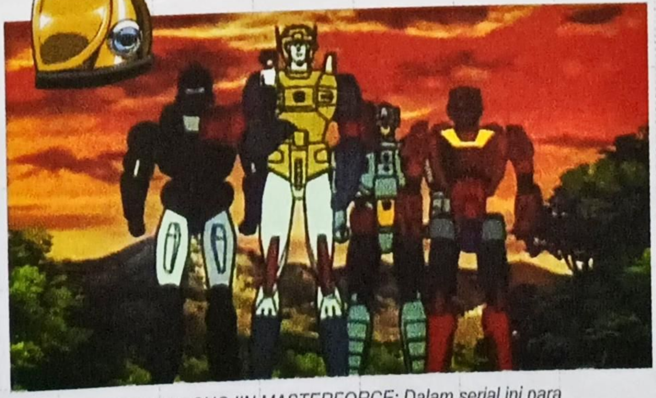
Kemudian kesuksesan dari dua lini produk Takara ini pun diimpor ke luar Jepang, termasuk Amerika. Di Amerika, karena kebijakan dagang akhirnya Diaclone dan Microman oleh perusahaan mainan HASBRO dibuat menjadi satu lini produk yaitu TRANSFORMERS. Hal yang serupa juga dialami oleh mainan robot-robotan *chogokin deluxe* dari seri-seri *anime* super robot yang menjadi satu produk **Godaikin** yang dipasarkan oleh Bandai Amerika. Bagi anak-anak di Amerika saat itu, membeli mainan Transformers seperti membeli dua buah mainan yaitu robot-robotan dan mobil-mobilan sekaligus. Para orang tua juga tidak merasa dirugikan karenanya. Akan tetapi, permasalahan baru muncul yaitu pemasaran yang sulit karena tidak didukung oleh komik atau serial animasi teve. Akhirnya, Marvel

mengangkat kisah Transformers ke dalam bentuk komik dan serial animasi. Dan hasilnya, sudah 20 tahun nama Transformers dikenal publik dunia. Setelah Transformers sukses besar di Amerika, Takara membeli kembali lisensi dan membawa nama Transformers 'kembali' ke Jepang, Takara sebagai pemilik awal lisensi karakter kemudian membedakan nama-nama karakter-karakter dalam Transformers dengan versi animasinya, dan kemudian mulai membuat seri animasi lanjutan serta lini mainan baru yang berbeda dengan di Amerika walaupun selanjutnya terjadi pembelian karakter kembali di antara Hasbro dan Takara. Hingga kini kedua perusahaan mainan ini terus menjalin kerjasama untuk membesarkan Transformers. Hingga jelas bagi kita bahwa Transformers merupakan produk yang dilahirkan oleh kerjasama yang baik antar kedua negara ini. Dalam waktu singkat mainan The Transformers laku keras.

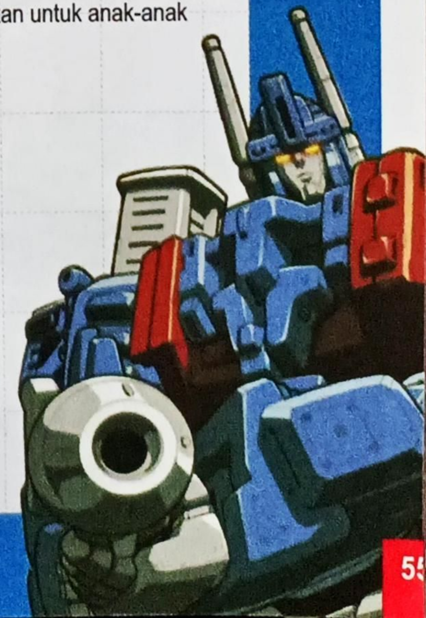
MORE THAN MEETS THE EYE!

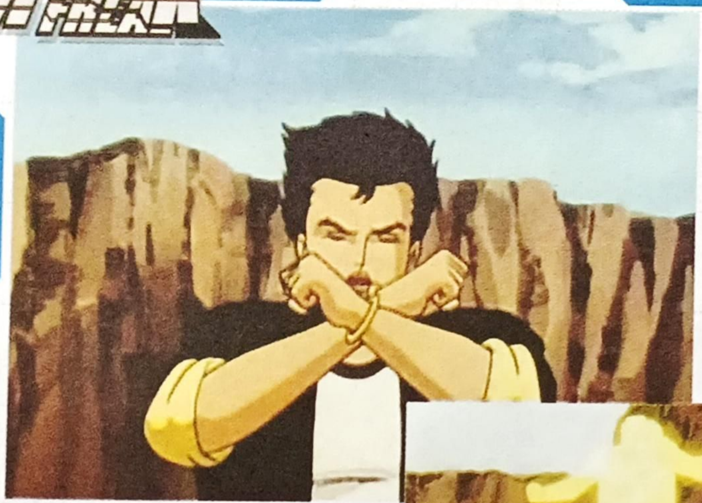
More than meets the eye!, itulah semboyan dari serial animasi teve The Transformers. Serial ini diproduksi oleh Sunbow Productions dan Marvel Films. Dan ditayangkan di Amerika pada tahun 1984. Serial animasi ini dibuat menyusul kesuksesan komiknya. The Transformers hadir dengan cerita antara pertentangan dua kelompok robot hidup yang disebut sebagai para transformers dari planet mekanikal **Cybertron** yang bertikai karena kehabisan sumber energi berjuta-juta tahun yang lalu. Kelompok baik diwakili oleh **Autobots** yang di bawah komando **Optimus Prime** dan kelompok jahat diwakili **Decepticons** dibawah komando **Megatron**. Ketika sumber energi di planet Cybertron habis, para Autobots memulai ekspedisi untuk mencari sumber energi baru untuk diubah menjadi kubus energon, sumber energi bagi para transformers. Para Decepticons yang mengetahui hal ini kemudian berusaha untuk melakukan sabotase rencana ini. Para Autobots kemudian mau tidak mau bertempur untuk mencegah Decepticons. Tapi mereka kemudian terlempar ke bumi dan kemudian terkubur di dasar bumi. Setelah itu, pada setting tahun 1984, para transformers yang mati suri ini kemudian bangkit kermbali akibat letusan gunung berapi, dimana mereka terkubur selama 4 juta tahun. Decepticons bangkit dari kematiaan sesaat untuk melakukan teror bumi untuk mendapatkan sumber energi. Sementara Autobots mencoba melindungi manusia. Kemudian para Autobots ini bersahabat dengan **Spike** dan **Sparkplug Witwicky**, teman manusia pertama mereka. Setelah mendulang sukses, kemudian dibuatlah kelanjutan dari seri ini yang memasuki season kedua, dimana semakin banyak karakter baru dimasukkan.

Kesuksesan The Transformers di Amerika kemudian dilanjutkan dengan dibuatnya versi layar lebar dari Transformers. Film ini mendapat sambutan hangat dari para fans Transformers baik anak-anak maupun dewasa. Berbeda dengan animasi Amerika pada umumnya, banyak adegan-adegan pembantaian massal dalam film ini yang tidak sepatutnya diperlihatkan untuk anak-anak

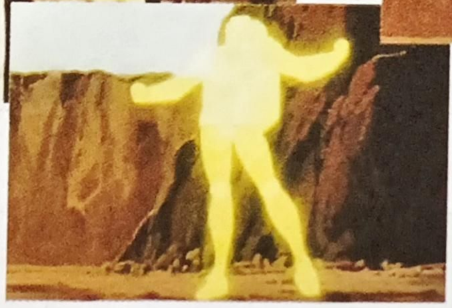


▲ *TRANSFORMERS: CHOJIN MASTERFORCE: Dalam serial ini,para Cybertrons bertarung melindungi umat manusia dari serangan Destrons dan kroni-kroninya.*





HENSHIN!CHIGAU... MASTERFORCE!: *Dalam Chojin Masterforce, sosok Optimus Prime yang terkenal hadir dalam diri Ginrai, yang dengan kekuatan Godmaster-nya ikut bertarung bersama para Pretenders.*



dalam animasi di Amerika. Film ini dikerjakan di bawah arahan para animator Jepang dari **TOEI**. **Transformers: The Movie** juga didukung oleh bintang-bintang *sound talents* (pengisi suara) besar seperti **Casey Casem**, **Orson Welles**, **Robert Stack**, dan aktor **Leonard Nimoy** (yang terkenal lewat perannya sebagai **Mr. Spock** di Star Trek) sebagai pengisi suara dalam film ini. Transformers the Movie, menceritakan tentang kedatangan **Unicron**, transformer yang bisa berubah menjadi planet hidup dan bergerak dari galaksi ke galaksi dengan tujuan memusnahkan kehidupan semesta. Sasaran Unicron kini adalah Cybertron! Sementara itu Megatron dan pasukannya menyerang pangkalan ruang angkasa milik Autobots, dan mengadakan pembantaian besar-besaran di sana. Tidak puas, ia berniat menyerang pangkalan autobots di bumi yang dijaga oleh **Ultra Magnus.**

Usaha Autobots mempertahankan pangkalannya ini harus dibayar mahal dengan kematian Optimus Prime. Sebelum kematiannya, Prime memerintahkan Ultra Magnus untuk menggantikannya dan menyerahkan Matrix kepemimpinan pada Magnus. Di lain tempat Megatron yang cedera akibat pertarungannya dengan Prime dibuang oleh tangan kanannya yaitu **Starscream**. Megatron yang sudah sekarat ini kemudian ditolong oleh Unicron dan memberinya tubuh baru sebagai **Galvatron**. Unicron memerintahkan Galvatron untuk menjadi tangan kanannya dan merebut Matrix dari Autobots. Akan tetapi Galvatron memiliki tujuan sendiri dan mengkhianati Unicron. Sementara itu Ultra Magnus tidak sanggup lagi untuk memegang Matrix. Lalu muncullah robot muda bernama **Hot Rod** yang kemudian memegang Matrix dan menjadi **Rodimus Prime** pemimpin baru Autobots. Unicron pun dihancurkan. Di sini ditampilkan tokoh-tokoh manusia seperti Spike dan anaknya Daniel Witwicky. Film animasi Transformers: The Movie inilah yang paling dikenal dan membuat nama Transformers melambung. Konon, hampir seluruh anak-anak penggemar serial ini di Amerika menangis ketika melihat adegan kematian idola mereka Optimus Prime. Baru-baru ini DVD originalnya dirilis untuk menyambut 20th Transformers dan film Transformers: The Movie tahun 2007 nanti.

ALL FALL DOWN

Kesuksesan Transformers: The Movie diikuti dengan dibuatnya *season* ketiga yang mengambil setting beberapa tahun setelah The Movie. Tokoh-tokoh utama yang ada dalam The Movie kembali digunakan dalam serial ini. Galvatron yang menghilang pada akhir The Movie, kembali dan memimpin Decepticon menginvasi bumi. Para Autobots juga dihadapkan pada musuh yang lain yaitu **The Quentisons**, tokoh robot-robot yang menjadi hakim atas keseimbangan kehidupan para Transformers yang juga muncul dalam The Movie, di mana mereka bermaksud untuk menghidupkan Unicron kembali dengan bantuan para Decepticons. Di akhir season ketiga, Optimus Prime dihidupkan kembali, dan Rodimus Prime kembali menjadi Hot Rod. Beberapa karakter baru ditambahkan, namun kepopuleran Transformers mulai menurun di tahun 1987. Akhirnya dibuatlah tiga episode penutup rangkaian kisah Transformers, kali ini ditampilkan beberapa karakter baru seperti para **Headmasters** dan **Targetmasters**, yang diambil dari versi anime. Di dalam kisah penutup ini, diceritakan bahwa Bumi menghadapi ancaman serius karena matahari akan diledakkan, planet Cybertron telah dihidupkan kembali dengan energi baru. Para transformers, bekerja sama dengan para makhluk planet **Nebulans** untuk menciptakan teknologi Headmaster dan Targetmaster. Sementara itu di planet tersebut juga sedang terjadi perang saudara,

sehingga Decepticons juga memanfaatkan kesempatan ini dengan bekerja sama dengan kelompok lain dan mengembangkan teknologi yang sama. Setelah serial ini, Marvel hanya melanjutkan komik Transformers dengan menggunakan karakter-karakter yang ada dalam versi *anime*, sementara Hasbro menambahkan seri mainan baru hingga tahun 1990, namun, tidak terlalu berhasil di pasaran karena kualitas yang berbeda dengan saat Transformers pertama kali muncul. Marvel kemudian menghentikan seri komik Transformers di tahun 1991.

TATAKAE! CHO ROBOT SEIMEITAI TRANSFORMERS

Di Jepang, Transformers diputar dengan judul **Tatakae! Cho Robot Seimeitai Transformers**, yang diputar mulai tanggal 6 Juli 1985 hingga 7 November 1986. Kisah yang diceritakan adalah season 1 dan season 2 dari serial aslinya. Hanya saja terjadi pergantian nama karakter seperti Optimus Prime diganti menjadi **Convoy** (mengambil nama **Battle Convoy** pada mainan versi Diaclone). Autobots diganti menjadi **Cybertrons** dan Decepticons diganti menjadi **Destrons**. Planet Cybertorn diganti namanya menjadi Planet **Seibertron** dan masih banyak lagi. Di tahun 1986 OVA Transformers dirilis dengan judul **Cho Robot Seimeitai Transformers: Scramble City**. OVA yang berdurasi setengah jam ini banyak mengambil *footage* dari serial aslinya, dan menceritakan tentang pertarungan para **Combiners** dari pihak Cyberton dan Destron yang mengambil setting di tahun 2006. Pemimpin Cybertron di sini adalah Ultra Magnus. Dan juga sedikit menjelaskan bagaimana Hot Rodimus (Hot Rod) menjadi Rodimus Convoy (Rodimus Prime) serta berubahnya Megatron menjadi Galvatron. Namun sayang, lanjutan OVA Scramble City tidak pernah dibuat sampai sekarang.

Kemudian pada tanggal 14 November 1986, seri Season 3 Transformers ditayangkan dengan judul Transformers: 2010. Perubahan yang tampak adalah beberapa episode baru yang tidak ada pada versi aslinya ditambahkan. Transformers: The Movie yang merupakan pembuka dari sesaon 3, justru dirilis pada tahun 1990 dengan judul **Transformers: Matrix Forever**, dengan penambahan adegan.

TRANSFORMERS WILL RETURN AFTER THESE MESSAGES

Di Jepang, seri Transformers kemudian dibuatkan versi *anime* originalnya, seperti **Transformers:Headmasters**, **Transformers: Chojin Masterforce**, **Transformers:Victory**, **Transformers: Zone** serta beberapa seri yang hanya bisa diikuti lewat majalah. Fans Transformers di Amerika harus puas dengan Transformers: Generation 2. Tapi karena keterbatasan halaman kita kan lihat versi anime Transformers yang tidak pernah dirilis di Amerika ini. Jadi pastikan kamu membeli ADVANCE edisi mendatang! (dee)

ADVANCE REVIEW

OFFICIAL SITE
http://saimoe2006.hp.infoseek.co.jp/

REVIEWED BY: bakaNEKO

アニメ最萌トーナメント2006

Anime Saimoe Tournament

ANIME SAIMOE TOURNAMENT 2006

INTRODUCTION

Tidak terasa sudah banyak anime dan manga yang merajalela sampai sekarang ini. Bersamaan dengan ini, banyak sekali tokoh-tokoh anime/manga yang diciptakan. Diantara sekian banyak tokoh, ada yang menjadi karakter favorit dan mempunyai tempat tersendiri dikalangan otaku. Karakter-karakter anime/manga biasanya dimasukkan kedalam suatu kategori, beberapa diantaranya adalah kategori *"tsundere"*, *"megane-ko"*, *"kemono-mimi"*, *"neko-mimi"*, *"yaoi"*, *"yuri"*, *dsb*. Jika ingin mendefinisikan mereka semua dalam satu kata, maka ada satu istilah yang akan muncul, **"moé"** atau biasa disebut *"moé-ko"*, disebut demikian karena kebanyakan yang masuk kedalam kategori ini adalah perempuan. (Meski sekarang ini ada juga lelaki yang masuk kategori ini ^_^)

Banyak sekali tokoh-tokoh anime/manga yang termasuk kedalam kategori Moé, popularitas mereka terhitung cukup tinggi bahkan berkembang pesat menjadi sebuah fan-base yang cukup besar dikalangan otaku. "Moé-ko" adalah bagian dari *"Moé Culture"*, istilah yang sudah tidak asing di dunia anime/manga. Kejayaan *"moé-ko"* dapat dilihat dari sebuah event otaku yang disebut ***Anime SaiMoé Tournament***. Jika dijelaskan secara singkat, tournament ini sepintas mirip dengan "character-battle" yang biasa diselenggarakan oleh *GameFAQS.com*. Namun untuk lebih jelasnya mengenai apa itu Anime SaiMoé Tournament, mari kita telusuri sejarah terjadinya event yang agung ini... ^_^

THE BEGINNING OF MoÉ TOURNAMENT

Tidak ada yang tahu secara pasti sejak kapan *"Moé Culture"* menjadi suatu trend di kalangan otaku. Namun ada teori yang menunjukkan bahwa istilah *"moé"* mulai muncul sejak tahun 1993 ketika **Hazao Miyasaki** menciptakan ***Clarisse***, tokoh wanita didalam *"Lupin III: Castle of Cagliostro"* (ADVANCE edisi 07-2006). Hingga kini konsep moé telah berkembang pesat baik didalam dunia manga ataupun didalam dunia anime. Sehubungan dengan berkembangnya konsep moé, sampai sekarang ini telah banyak karakter moé yang diciptakan dan menjadi idola masing-masing otaku. Karena banyaknya karakter-karakter favorit yang bermunculan, semakin sering terjadi perdebatan mengenai siapa karakter moé yang terbaik. Karena ini, para otaku akhirnya mengadakan kontes untuk menentukan siapakah karakter terfavorit mereka yang layak menjadi yang terbaik. Hal ini berlanjut hingga sekarang ini, dimana kontes seperti ini dikenal dengan sebutan *"Anime SaiMoé Tournament"*. Pertama kali, SaiMoé hanya dikenal di kalangan para otaku di Jepang saja. SaiMoé Tournament pertama kali dikenal secara internasional pada tahun 2002, ketika Anime SaiMoé Tournament 2002 diselenggarakan. Meski demikian pada saat itu Anime SaiMoé Tournament hanya diikuti sebagian besar oleh mereka yang hanya tinggal di Jepang. Sekarang ini, Anime SaiMoé Tournament mulai diikuti oleh otaku dari seluruh penjuru dunia.

THE BATTLE OF THE CENTURY IN MOÉ CULTURE!

Tahun 2006 adalah tahun yang cukup "memorable" di dunia moé. Bisa dikatakan tahun 2006 merupakan tahun moé dengan banyaknya anime-anime "moé" yang diproduksi.

~sidenote:
Futaba-chan, Iichan/Wakachan, dan 4chan adalah forum-forum BBS yang dikenal sebagai *imageboard* tempat kampanye para nominator Anime SaiMoé Tournament 2006. Sedangkan forum internet yang dikenal sebagai *AnimeSuki* menjadi salah satu tempat diskusi internasional untuk SaiMoé 2006. Tempat diskusi yang lainnya adalah forum official site tempat SaiMoé 2006 diselenggarakan yang juga berfungsi sebagai imageboard official SaiMoé 2006. Dengan kata lain, mereka menyediakan tempat bagi para otaku untuk memilih, mendiskusikan dan mempromosikan tokoh-tokoh nominasi favorit mereka di Anime SaiMoé Tournament 2006.

Untuk mempersingkat pembahasan, mari kita langsung melihat proses berlangsungnya Anime SaiMoé Tournament 2006 dan hasil akhir dari pertarungan yang telah mempertaruhkan nasib dunia! (*"Ok, I'm overacting a bit on this one..." ^_^;;*)

~ANIME SAIMOÉ TOURNAMENT 2006~

Anime SaiMoé Tournament 2006 diikuti oleh SEMUA tokoh anime (perempuan) baik yang muncul di TV series, OVA, atau yang muncul di Movie, yang dirilis di Jepang mulai dari tanggal 1 Juli 2005 sampai dengan tanggal 30 Juni 2006 dapat dijadikan sebagai nominasi. Nomisasi para karakter dimulai pada bulan Juli 2006 dimana entry ini dibagi menjadi 2 babak penyisihan, yakni babak pertama pada tanggal 5 & 13 Juli 2006 dan babak kedua pada tanggal 26 & 31 Juli 2006.

Babak penyisihan pertama terdiri dari 18 grup dimana 8 tokoh yang terbaik langsung maju ke turnamen resmi yang dimulai pada bulan Agustus. Sedangkan sisanya mengikuti ronde kedua dari babak penyisihan. Pada akhirnya kurang lebih 200 tokoh anime mengikuti turnamen resmi yang dimulai pada tanggal 3 Agustus 2006 dan berakhir pada penyisihan tanggal 17 Oktober 2006. Perempat final dimulai pada tanggal 20 Oktober 2006, Semi final dimulai pada tanggal 25 Oktober 2006, dan terakhir Final dimulai pada tanggal 28 Oktober 2006.

SaiMoé 2006 Group A Final ~10 Oktober 2006

Sawachika Eri *(School Rumble)* berhasil tampil sebagai pemenang di grup A final setelah mengalahkan **Mion Sonozaki** *(Higurashi no Naku Koro Ni)* melalui kemenangan tipis 976 suara melawan 971 suara. Hasil ini cukup mengejutkan para fans setelah sebelumnya Eri secara tidak terduga mampu mengalahkan **Kyon's "Imoutou"** *(Melancholy of Haruhi Suzumiya)*, padahal banyak orang yang menduga adik Kyon yang super imut itu akan tampil sebagai pemenang. Eliminasi Grup A Final berakhir dengan prediksi bahwa Higurashi no Naku Koro Ni akan menjadi salah satu saingan terkuat pada grup-grup selanjutnya.

SaiMoé 2006 Group B Final ~11 Oktober 2006

Pertarungan di Grup B berlangsung cukup seru. Pada ronde penyisihan, **Fate Testarossa** *(Mahou Shoujo Lyrical Nanoha)* berhasil mengalahkan **Rena Ryuugu** *(Higurashi no Naku Koro Ni)* dengan perolehan 1216 vs. 1143 suara. Fate-chan tampil sebagai pemenang di Grup B Final setelah ia mengalahkan *ehm*istrinya*ehm* sendiri, **Takamichi Nanoha** dengan perolehan suara 904-617.

Pertarungan Fate-Nanoha adalah salah satu event yang paling banyak mendapat antusiasme para fans ^_^;

SaiMoé 2006 Group C Final ~12 Oktober 2006

Sebuah event yang mengejutkan kembali terjadi ketika **Chikaru Minamoto** *(Strawberry Panic!)* tampil memukau sebagai pemenang di Grup C Final setelah ia mengalahkan **Shinku** *(Rozen Maiden)* dengan nilai 1119 melawan 941 suara. Pada saat ini, ketertarikan orang terhadap Chikaru-sama membuat anime *Strawberry Panic!* mulai banyak mendapat perhatian. Demikian pula, info mengenai Chikaru Minamoto mulai ramai dicari orang... ^_^

SaiMoé 2006 Group D Final ~13 Oktober 2006

Rozen Maiden mendominasi pada putaran ronde Grup D Final ini. **Suigintou** dan **Suisei Seki** menjadi unggulan para fans ketika Grup D berlangsung. Sayangnya Suigintou harus mengalah terhadap Suisei Seki ketika mereka bertemu pada putaran ronde ketiga di blok D1. Pada akhirnya Suisei Seki tampil sebagai pemenang ketika ia berhasil mengalahkan **Alice Carroll** *(ARIA)* dengan perolehan suara 1268-997. Suisei Seki juga memegang rekor sebagai pemegang SUARA TERBANYAK saat itu.

SaiMoé 2006 Group E Final ~14 Oktober 2006

Grup E Final adalah daerah kekuasaan grup *Melancholy of Haruhi Suzumiya* ketika seluruh nominasi: Mikuru, Yuki, dan Haruhi tampil sebagai finalis. Namun ironisnya **Suzumiya Haruhi** sendiri dikalahkan oleh **Yuki Nagato** dengan perolehan 1112-991 suara. Hingga pada puncaknya, Yuki Nagato memenangkan ronde Grup E Final ketika ia juga berhasil mengalahkan **Mikuru Asahina** dengan perolehan suara 944-859. Aneh..., kenapa semua tokoh utama Melancholy of Haruhi Suzumiya dapat berkumpul didalam satu grup? (Apakah Haruhi menginginkannya? Meskipun pada akhirnya ia sendiri dikalahkan oleh sang "alien", Yuki Nagato? ^_^)

SaiMoé 2006 Group F Final ~15 Oktober 2006

Shana *(Shakugan no Shana)* memperoleh kemenangan mutlak di Grup F Final setelah ia mengalahkan **Ana Coppola** *(Ichigo Mashimaro)* di ronde penyisihan. Shana kemudian mengalahkan **Aruru** *(Utawarerumono)* di final Grup F dengan perolehan suara 961-832. Kelihatannya Shana tidak segan-segan menghajar semua lawannya, meskipun mereka itu hanya anak kecil seperti Ana atau Aruru ^ ^;;

Ps: sebelumnya Shana juga menghajar **Nagisa Aoi** *(Strawberry Panic!)* dan **Kotona Elegance** *(Zoids: Genesis)* dengan perolehan suara yang cukup jauh diatas mereka berdua...

SaiMoé 2006 Group G Final ~16 Oktober 2006

Sulit untuk ditebak mengenai siapakah yang menang di Grup G ini. Dengan adanya tokoh-tokoh kaliber tingkat tinggi seperti **Rin Tohsaka** *(Fate/stay Night)*, **Hazuki** *(Tsukuyomi)*, **Hitotsubashi Yurie-sama** *(Kamichu!)*, **Enma Ai** *(Jigoku Shoujo)*, dan **Kaminagi Ryoko** *(Zegapain)*, grup G Final ini menjadi ajang pertarungan yang cukup sengit. Pada akhirnya Rin Tohsaka keluar sebagai pemenang setelah sebelumnya berhasil mengalahkan Yurie-sama yang menjadi rival terakhirnya di Grup G Final ini. Jika kalian ada yang berpikir: kemanakah **Saber**? Ia ternyata sudah kalah duluan oleh **Suigintou** di blok D1 (suatu hal yang cukup mengejutkan bagi banyak fans Saber... ^ ^)

SaiMoé 2006 Group H Final ~17 Oktober 2006

Tamao Suzumi *(Strawberry Panic!)* menjadi finalis di blok H1 setelah ia mengalahkan **Satoko Houjo** *(Higurashi no Naku Koro Ni)*. Sedangkan di blok H2, **Eruru** *(Utawarerumono)* menang sebagai finalis setelah ia mengalahkan **Haruhi Fujioka** *(Ouran's Host Club)*. Pada akhirnya pertarungan final antara Tamao-Eruru berakhir dengan tampilnya Eruru sebagai pemenang dengan perolehan suara 842-899.

SaiMoé 2006 Quarter and Semifinal ~20-26 Oktober 2006

Quarterfinal 1 (Sawachika Eri vs Shana)
Mewakili anime Shakugan no Shana, Shana tampil sebagai pemenang dengan perolehan suara 1210-1059 melawan Sawachika Eri. Nampaknya semangat kobaran api didalam jiwa Shana tidak akan mudah dipadamkan... ^_^

Quarterfinal 2 (Suisei Seki vs Yuki Nagato)
Mewakili anime Rozen Maiden, Suisei Seki tampil sebagai pemenang dengan perolehan suara 1704-1518 melawan Yuki Nagato. Sebuah hasil yang tidak pernah terduga oleh para otaku diseluruh dunia! Fenomena *Haruhi-ism* tidak disangka dapat dijatuhkan setelah pertarungan besar-besaran antara dua nama terkemuka di dunia anime, Rozen Maiden dan Melancholy of Haruhi Suzumiya.

Quarterfinal 3 (Fate Testarossa vs Eruru)
Mewakili anime Mahou Shoujo Lyrical Nanoha, Fate-chan tampil sebagai pemenang dengan perolehan suara 1309-799 melawan Eruru. Kemenangan mutlak yang diraih Fate-chan menjadikannya sebagai salah satu tokoh "moé-ko" yang diunggulkan menjelang akhir.

Quarterfinal 4 (Chikaru Minamoto vs Rin Tohsaka)
Mewakili anime Strawberry Panic! Chikaru-sama tampil sebagai pemenang dengan perolehan suara 1024-852 melawan Rin Tohsaka. Dengan ini terbukti Chikaru Minamoto dapat membuktikan dirinya sebagai karakter tangguh yang dapat bertahan melawan-lawan rival besar seperti Shinku dan Rin Tohsaka.

Semifinal 25-26 Oktober 2006
Pada putaran semifinal pertama, Suisei Seki berhasil mengalahkan Shana dengan perolehan suara 1473-1431. Sedangkan di putaran semifinal kedua, Fate Testarossa akhirnya mengalahkan Chikaru Minamoto dengan perolehan suara 1472-1121. Sejauh ini Anime SaiMoé Tournament banyak dipenuhi dengan peristiwa menarik dan hasil yang mengejutkan seperti jatuhnya Haruhi-ism atau Chikaru-sama yang berhasil bertahan sampai ke semifinal. Perbedaan 1 suara antara Suisei Seki dengan Fate-chan di semifinal diprediksi akan menghasilkan sebuah pertarungan yang hebat antara kedua pihak di ajang final Anime SaiMoé Tournament 2006.

SaiMoé 2006 GRAND FINAL ~D-Day 28 Oktober 2006

289 karakter, 158 pertandingan, 3 bulan lebih... itulah waktu yang diperlukan untuk menentukan siapakah dua orang yang berhak untuk mendapat julukan "The most moé female anime character of 2006 –SaiMoé". Semuanya itu berujung pada 28 Oktober 2006, dimana pertarungan terakhir akan dimulai antara Suisei Seki dengan Fate Testarossa yang mewakili nama Rozen Maiden dan Mahou Shoujo Lyrical Nanoha!

SUISEISEKI ROUTE TO FINAL:

Preliminary First Round – Group 11 – 16 Juli
1st – Suisei Seki ~Rozen Maiden~Traumend~ - 1181
2nd – Mikuru Asahina –Melancholy of Haruhi Suzumiya - 1093
3rd – Nanoha Takamachi –Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's - 924
4th – Rebecca Miyamoto (Becky) -Pani Poni Dash!
5th – Aruruu -Utawarerumono - 754
6th – Yagami Hayate –Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's - 693
7th – Binchou-tan -Binchoutan - 510
8th – Yuuma -Renkin 3-kyu Magical? Pokan
(Direct entry to First Round Proper)

Round 1 – Blok D1 – 19 Agustus
Suisei Seki - Rozen Maiden ~Traumend~ - 920
Mamiina - Simoun - 270
Cagalli Yula Athha - Gundam SEED Destiny - 256

Round 2 – Blok D1 – 15 September
Suisei Seki - Rozen Maiden ~Traumend~ - 775
Serizawa Akane - Pani Poni Dash! - 165
Momose Kurumi - Pani Poni Dash! - 283

Round 3 – Blok D1 – 2 Oktober
Suisei Seki - Rozen Maiden ~Traumend~ - 1046
Suigintou - Rozen Maiden ~Traumend~ - 944

Round 4 – Blok D Final – 13 Oktober
Suisei Seki - Rozen Maiden ~Traumend~ - 1268
Alice Carroll - ARIA Series - 997

Quarter Final – 21 Oktober
Suisei Seki - Rozen Maiden ~Traumend~ - 1704
Yuki Nagato - Suzumiya Haruhi no Yuutsu - 1518

Semi Final – 25 Oktober
Shana - Shakugan no Shana - 1432
Suisei Seki - Rozen Maiden ~Traumend~ - 1473

Sejak putaran pertama di Grup 11 pada waktu penyisihan, **Suisei Seki** sudah menunjukkan bahwa dirinya adalah salah satu tokoh terkuat di SaiMoé 2006 ini. Dengan ciri khas ~desu yang dimilikinya, Suisei Seki mampu memperoleh suara diatas lawan-lawan kuat seperti **Mikuru, Nanoha, Hayate** atau **Aruru** yang berada di grup yang sama. Suisei Seki memulai tournament di grup D blok D1. Ronde pertama dan kedua mampu ia lalui dengan mudah tanpa ada perlawanan yang berarti. Kemudian ia harus berhadapan dengan **Suigintou** untuk menentukan siapakah yang terbaik diantara mereka berdua. Harus diakui, Suigintou adalah rival terkuat Suisei Seki yang pernah ditemui. Pada akhirnya grup Rozen Maiden menentukan bahwa Suisei Seki yang akan maju ke final di Grup D. Setelah hasil yang mengejutkan ketika mengetahui **Shinku** mampu dikalahkan oleh **Chikaru Minamoto** dari grup Strawberry Panic, grup Rozen Maiden akhirnya bersatu untuk memastikan Suisei Seki akan maju mewakili grup mereka setelah mengalahkan **Alice Carroll** dari grup ARIA pada final Grup D.

Pada Quarterfinal, kembali Suisei Seki harus bertemu lawan yang tangguh dari grup Melancholy of Haruhi Suzumiya, Yuki Nagato. Dan setelah pertarungan yang

cukup brutal, Suisei Seki tampil sebagai pemenang. Namun pada saat ini terjadi sebuah kontroversi dimana grup Melancholy of Haruhi Suzumiya merasa hasil terakhir dimanipulasi oleh beberapa pihak tertentu. Setelah menghadapi pertarungan politik yang cukup panas, Suisei Seki memasuki semifinal berhadapan dengan Shana dari grup Shakugan no Shana. Grup Rozen Maiden tidak pernah menyangka kalau mereka akan menghadapi perlawanan yang sangat kuat dari Shana. Mereka bisa dibilang sangat beruntung setelah Suisei Seki menang dari Shana dengan perbedaan tipis sebanyak 41 suara.

♡ FATE TESTAROSSA ROUTE TO FINAL:

Preliminary First Round - Group 18 – 23 Juli
1st - Suigintou ~Rozen Maiden ~Traumend~ - 928
2nd - Fate Testarossa – Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's - 836
3rd - Matou Sakura - Fate/stay Night - 491
4th - Alicia Testarossa – Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's - 475
4th - Akira E. Ferrari - ARIA Series - 475
6th - Nanto Yaya - Strawberry Panic! - 420
7th - Jinguji Kanade - Gokujou Seitokai - 391
8th - Yuzuha - Utawarerumono
(Direct entry to First Round Proper)

Round 1 – Blok B1 – 9 Agustus
Kashiwagi Yuuma - Pani Poni Dash! - 257
Fate Testarossa – Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's - 773
Mizukoshi Mako - D.C.S.S.~Da Capo Second Season~ - 225

Round 2 – Blok B1 – 11 September
Midori - Mai Otome - 207
Jinguji Kanade - Gokujou Seitokai - 197
Fate Testarossa – Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's - 733

Round 3 – Blok B1 – 30 September
Fate Testarossa – Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's - 1216
Ryuugu Rena - Higurashi no Naku Koro ni - 1143

Round 4 – Blok B – 11 Oktober
Fate Testarossa – Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's - 904
Nanoha Takamachi – Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's - 617

Quarter Final – 22 Oktober
Fate Testarossa – Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's - 1309
Eruru - Utawarerumono - 799

Semi Final – 26 Oktober
Fate Testarossa – Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's - 1472
Chikaru Minamoto - Strawberry Panic! – 1121

Pada putaran pertama di penyisihan, Fate Testarossa berada di urutan kedua dibawah Suigintou dari grup Rozen Maiden. Siapa yang menyangka bahwa nasib mereka pada akhirnya akan jauh berbeda. Ada hal yang menarik yakni masuknya adik Fate-chan, Alicia Testarossa kedalam grup yang sama di penyisihan. Hal ini menimbulkan teori bahwa suara untuk Fate-chan terbagi dua dengan adiknya sendiri. Fate Testarossa memasuki tournament di grup B blok B1. Sama dengan Suisei Seki, Fate Testarossa mampu melewati ronde pertama dan kedua dengan mudah. Pada ronde ketiga Fate-chan berhasil selamat dari kutukan Rena Ryuugu yang mewakili Higurashi No Naku Koro Ni. Akhirnya nasib menentukan Fate-chan untuk berhadapan dengan teman sejatinya sekaligus kekasih tercintanya, Nanoha Takamichi. Pada akhirnya, baik Nanoha sendiri maupun fan-basenya memutuskan untuk memberikan Fate-chan kesempatan untuk maju memenangkan tournament.

Di Quarterfinal, Fate Testarossa mengalahkan Eruru dari grup Utawarerumono setelah memperoleh suara yang cukup jauh diatas. Menuju semifinal, Fate-chan harus berhadapan dengan seorang tokoh yang mengejutkan semua orang di SaiMoé 2006, Chikaru Minamoto dari grup Strawberry Panic. Pada akhirnya Chikaru-sama harus mengakui kekalahannya setelah ia dikalahkan oleh kharisma Fate Testarossa. SaiMoé 2006 mencapai puncaknya dengan perebutan tahta diantara grup Rozen Maiden dan grup Mahou Shoujo Lyrical Nanoha.

AND, THE RESULT ...

Setelah perjuangan yang sangat panjang, pertarungan besar-besaran, dan perseteruan para fans diantara kedua belah pihak. Pada akhirnya Anime SaiMoé Tournament 2006 menentukan bahwa Suise Seki dari grup Rozen Maiden tampil sebagai pemenang dengan perolehan suara 2306-2239. Sebuah kemenangan yang luar biasa! Mengingat kedua grup bersaing sangat ketat satu sama lain. Suisei Seki akhirnya mampu memenangkan pertarungan dengan perbedaan yang cukup tipis sebanyak 67 suara dan dinobatkan sebagai:

"THE MOST MOÉ FEMALE ANIME CHARACTER OF YEAR 2006!"

~Cheers for Suisei Seki from Rozen Maiden...!!

~ ANIME SAIMOÉ TOURNAMENT 2006 ~ BEHIND THE STAGE !
some interesting stuff that happened behind anime saimoé tournament 2006

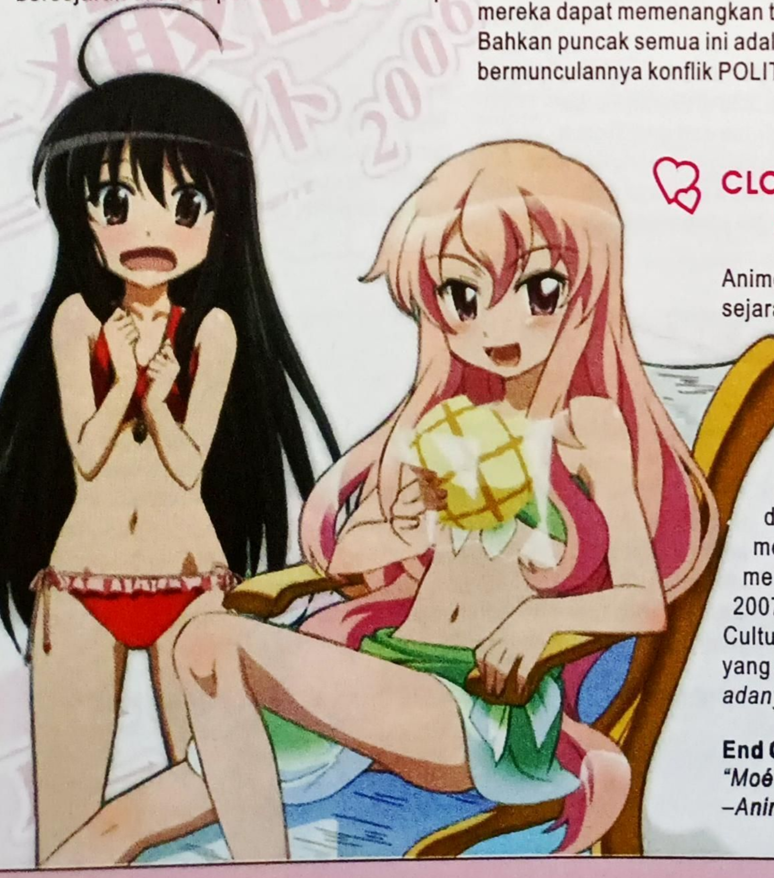
- Suisei Seki mendapat penghargaan sebagai tokoh yang memperoleh suara terbanyak untuk SaiMoé 2006 setelah ia berulang kali memperoleh suara terbanyak didalam beberapa ronde yang diikutinya.
- 28 Oktober 2006, final dari Anime SaiMoé Tournament 2006, untuk mengenang peristiwa bersejarah ini, tanggal ini ditetapkan oleh para fans sebagai D-Day yang berarti "Desu-day".
- Ketika SaiMoé 2006 sedang berlangsung, ada sebuah tournament lain yang juga diselenggarakan bernama UraMoé Tournament 2006. Namun sayangnya tournament ini tidak begitu terkenal secara internasional. Nominasi UraMoé 2006 juga jauh lebih sedikit jika dibandingkan dengan SaiMoé 2006.
- Lebih dari 2000 karakter yang terdaftar kedalam Anime SaiMoé Tournament 2006 sebelum babak penyisihan pertama dimulai. Ini menjadikan SaiMoé 2006 sebagai tournament dengan kontestan terbanyak dalam sejarah!
- Kekalahan Yuki Nagato dari Suisei Seki adalah salah satu kontroversi terbesar yang terjadi di SaiMoé 2006. Bersamaan dengan grup Strawberry Panic! yang dulunya dianggap remeh, namun secara tidak terduga mampu membawa Chikaru Minamoto sampai ke semifinal.

MoÉ = SERIOUS BUSINESS...

Dengan ini, "Anime SaiMoé Tournament 2006"–pun berakhir. Namun yang menjadi pertanyaan, apakah SaiMoé hanya sekedar ajang tournament mencari siapakah karakter ter-moé/terbaik/paling dicintai semua orang? Jawabannya tentu saja TIDAK! SaiMoé diselenggarakan BUKAN HANYA sekedar "permainan" yang dibuat oleh otaku untuk para otaku. Event organizer SaiMoé menyelenggarakan tournament ini dengan sangat serius. SaiMoé diselenggarakan dengan harapan para otaku di seluruh dunia dapat menanggapinya dengan serius pula. Ini (SaiMoé) adalah sebuah event yang bersejarah di dunia per-anime-man. Setiap kontestan yang masuk diseleksi dengan serius, demikian pula dengan tanggal dimulainya pertandingan, pemilihan para nominasi untuk masuk kedalam grup A-H, sistem pemungutan suara, keseimbangan tournament agar "sportif" sebisa mungkin, dll. Semua ini harus ditanggapi dengan penuh keseriusan oleh pihak penyelenggara SaiMoé 2006.

Sehubungan dengan hal diatas, tidak jarang terjadi perselisihan diantara grup-grup yang saling berhadapan satu sama lainnya. Mereka semua memiliki idola/favorit karakter masing-masing, mereka semua menginginkan karakter mereka dapat memenangkan tournament. Bahkan puncak semua ini adalah dengan bermunculannya konflik POLITIK yang terjadi dibalik SaiMoé 2006. Ya, benar! Politik pun dapat timbul didalam SaiMoé 2006 ini.

Tentunya banyak orang yang menginginkan sebuah tournament yang bisa disebut "a good, fair show". Namun siapa yang dapat mendefinisikan mana yang "good" dan mana yang "bad"? Sistem voting (pemungutan suara) didalam SaiMoé 2006 diambil bukan hanya didasarkan dari popularitas dan kualitas karakter saja, tapi lebih tepat jika dikatakan diambil berdasarkan banyak elemen yang tergabung, termasuk taktik dan promosi karakter ketika kampanye. Hal ini menunjukan bahwa pemungutan suara dalam SaiMoé 2006 tidaklah sesederhana yang dibayangkan.



CLOSING WORDS... WHAT DO WE GET FROM ANIME SAIMOÉ TOURNAMENT 2006?

Anime SaiMoé Tournament 2006 ditutup dengan menorehkan sejarah baru dalam "Moé Culture". SaiMoé membuktikan bahwa "Moé Culture" adalah suatu budaya yang harus dianggap serius didalam dunia otaku. Apakah Anime SaiMoé Tournament akan diselenggarakan lagi untuk tahun 2007? Sampai sekarang belum ada kepastian mengenai hal ini, namun mengingat kesuksesan SaiMoé 2006, tidaklah mengherankan jika SaiMoé 2007 akan diadakan. Meskipun muncul beberapa gosip yang mengatakan 2007 adalah tahun *"mecha"*, namun hal ini tidak menutup ambisi para otaku untuk menyelenggarakan SaiMoé 2007. Jadi tidak ada salahnya bagi para penganut "Moé Culture" untuk menunggu dengan sabar kelanjutan dari SaiMoé yang akan datang... *("God bless Moé, dunia terasa benar apa adanya..."* ^_^)

End Quote
"Moé was, is, and shall forever be, the most serious business..."
–Anime SaiMoé Tournament

SAIMOE 2006 WINNER

SERIES LEGEND

- SCHOOL RUMBLE (blue)
- SHAKUGAN NO SHANA (red)
- ROZEN MAIDEN (light blue)
- SUZUMIYA HARUHI NO YUUTSU (yellow)
- MAGICAL GIRL LYRICAL NANOHA (orange)
- UTAWARERUMONO (green)
- STRAWBERRY PANIC! (grey)
- FATE / STAY NIGHT (purple)

FINALS

WINNER: SUISEISEKI		
SUISEISEKI	VS	FATE TESTAROSSA
2306 votes		2239 votes

SEMIFINALS

WINNER: SUISEISEKI		
SHANA	VS	SUISEISEKI
1431 votes		1473 votes

WINNER: FATE TESTAROSSA		
FATE TESTAROSSA	VS	MINAMOTO CHIKARU
1472 votes		1121 votes

ALL-GROUP QUARTER FINALS

WINNER: SHANA		
SAWACHIKA ERI	VS	SHANA
1059 votes		1210 votes
GROUP A		GROUP F

WINNER: SUISEISEKI		
SUISEISEKI	VS	NAGATO YUKI
1704 votes		1518 votes
GROUP D		GROUP E

WINNER: FATE TESTAROSSA		
FATE TESTAROSSA	VS	ERUURU
1309 votes		799 votes
GROUP B		GROUP H

WINNER: CHIKARU		
MINAMOTO CHIKARU	VS	TOHSAKA RIN
1024 votes		852 votes
GROUP C		GROUP G

RUROUNI KENSHIN
MEIJI KENKAKU ROMANTAN

ADVANCE SEAL OF APPROVAL

INDEX

Introduction	65
The Story	65
The Movie	67
The Characters	68
It Ain't Over 'Till It's Over	71
Last Words	71
Trivia & Interesting Facts	72
Talk About Mangaka	73

RUROUNI KENSHIN

FORMAT: TV Series — 95 episodes

AUDIENCE: 15+ Teenagers

ANIMATION PRODUCTION
Studio DEEN

Fuji TV

GENRE
Drama, Action, Comedy

OFFICIAL SITE
http://www.shonenjump.com/mangatitles/rk/manga_rk.php

REVIEWED BY: *Angel Rutherford*

Masih ingat dengan judul di atas? **Rurouni Kenshin** memang merupakan salah satu karya yang paling fenomenal, karena hingga sekarang, setelah lebih kurang 10 tahun berlalu, cerita ini masih menarik untuk diikuti dan banyak orang yang mengidolakan tokoh-tokoh dalam cerita ini. Sebenarnya apa sih aspek menarik dari Rurouni Kenshin sehingga meskipun telah lama berlalu, orang masih mengingatnya? Dalam kesempatan kali ini, mari kita bahas secara lebih mendalam petualangan Kenshin.......

Rurouni Kenshin Meiji Kenkaku Romantan atau yang dikenal juga sebagai **Samurai X** merupakan *manga* hasil karya **Nobuhiro Watsuki** pada tahun 1995 yang muncul di **Shonen Jump**. *Manga*nya telah tamat pada jilid 28 disertai 2 buah cerita tambahan, yaitu **Yahiko No Sakabatou** dan **Haru Ni Sakura**. *Manga*nya juga telah diangkat menjadi *anime* pada tahun yang sama. Secara keseluruhan, *anime*nya memiliki jalan cerita yang sama dengan *manga*, kecuali bagian cerita tentang **Jinchuu** *arc*. Karena itulah terdapat perbedaan *ending* cerita antara *manga* dan *anime* (dibahas secara lebih detail di bawah).

Di Indonesia cerita Rurouni Kenshin juga mengalami kesuksesan yang luar biasa sejak *anime*nya ditayangkan oleh salah satu stasiun televisi swasta. Bahkan setelah beberapa tahun kemudian, Elex Media Komputindo menerbitkan *manga*nya, yang juga mengalami kesuksesan yang luar biasa (bahkan jilid terakhirnya yang sangat fenomenal sold out di semua tempat dan masih banyak yang dicari).

THE STORY

Secara keseluruhan, cerita Rurouni Kenshin dapat dibagi ke dalam beberapa *arc*. Berikut *arc-arc* yang ada (baik di *anime* maupun *manga*) serta penjelasan ceritanya :

1. **Tokyo Arc**

Arc ini menceritakan tentang kemunculan tokoh utama cerita ini, **Himura Kenshin**, serta pertemuannya dengan orang-orang yang kelak akan menjadi para sahabatnya, dimulai dari **Kamiya Kaoru**, **Myojin Yahiko**, **Sagara Sanosuke**, serta **Takani Megumi**. Hampir semua teman-teman Kenshin tersebut memiliki masa lalu yang kelam (termasuk Kenshin sendiri) dan di sini diceritakan bagaimana mereka berusaha mencapai masa depan yang lebih baik agar dapat berguna bagi orang-orang di sekeliling mereka. Pada *arc* ini juga diceritakan pertarungan Kenshin dan yang lainnya melawan kelompok **Oniwabanshu** yang dipimpin oleh **Shinomori Aoshi**. Mereka terpaksa berhadapan dengan Oniwabanshu dalam upaya untuk menyelamatkan Megumi yang telah diculik.

2. **Kyoto arc**

Pada *arc* ini, kita akan diperkenalkan dengan seorang tokoh baru bernama **Hajime Saitou**. Kemunculannya benar-benar tidak terduga karena dia langsung dapat mengalahkan Sanosuke yang cukup tangguh. Bahkan Sanosuke terluka sangat parah. Ternyata kemunculannya ada kaitannya dengan masa lalu Kenshin sebagai *battousai*. Saitou dulunya adalah kapten divisi ketiga **Shinsengumi** dan sempat bertarung dengan Kenshin. Kemunculannya saat ini adalah karena dia adalah anggota kepolisian yang mendapat tugas untuk menguji kemampuan Kenshin. Ini dikarenakan Kenshin hendak dimintai bantuan oleh pihak pemerintah untuk mengatasi orang bernama **Makoto Shishio** yang hendak mengacaukan Jepang.

Kenshin akhirnya memutuskan untuk menerima tawaran itu dan pergi menuju Kyoto meninggalkan orang-orang yang disayanginya. Pada adegan ini, kalian akan melihat perpisahan yang begitu mengharukan antara Kenshin dan Kaoru, yang memperlihatkan tautan hati mereka berdua. ^^ Tapi tentu saja yang lainnya tidak tinggal diam membiarkan Kenshin, mereka juga diam-diam pergi ke Kyoto untuk membantu Kenshin. Saat menuju Kyoto, Kenshin bertemu dengan **Makimachi Misao**, gadis yang ternyata masih memiliki kaitandengan kelompok Oniwabanshu. Misao-lah yang banyak membantu saat Kenshin berada di Kyoto. Di saat yang sama, Shishio telah merencanakan hal yang kejam, membumihanguskan Jepang dengan kelompok Juppon Gatana yang dibentuknya. Juppon Gatana berisi orang-orang yang memiliki kemampuan tarung yang tangguh. Maka pertarungan Kenshin dan yang lainnya melawan Shishio beserta dengan Juppon Gatananya pun tidak terelakkan. Pertarungan antara hidup dan mati demi menyelamatkan Jepang.....

3. **Shimabara Arc** (hanya ada di *anime*)

Setelah Kenshin kembali dari pertarungan melawan Shishio, tiba-tiba muncul seseorang bernama **Shogo Amakusa**. Dia pernah menjadi rival dari guru Kenshin, **Seijuurou Hiko**. Ternyata Shogo Amakusa juga memiliki tehnik **Hitten Mitsurugi** yang bahkan lebih cepat dari Kenshin. Shogo datang ke Jepang dengan ambisi untuk menjadi orang yang terkuat dan membangun pemerintahan sendiri. Kenshin yang datang ke Shimabara untuk mencegah niat Shogo tersebut malah dikalahkan olehnya dan menjadi buta akibat pertarungan tersebut. Sementara itu adik Shogo yang bernama **Sayo** bertemu dengan Sanosuke secara tidak sengaja di sebuah sungai. Sayo yang tadinya tidak mempercayai Sanosuke yang berniat baik akhirnya mulai percaya pada Sanosuke dan menceritakan segalanya tentang niat kakaknya.

Rupanya Shogo dipengaruhi oleh **Kaioh** yang diam-diam juga ingin berkuasa. Sementara itu Sayo yang rupanya menderita sakit yang parah berusaha dibawa Sanosuke ke kota untuk mendapat perawatan. Tampaknya Sanosuke sangat menaruh perhatian pada Sayo dan bertekad menyembuhkannya (hal yang membuat fans Sanosuke menjadi cemburu. ^^). Maka di satu sisi Kenshin beserta polisi berusaha mencegah ambisi Shogo sementara itu Sanosuke berusaha keras membawa Sayo untuk berobat sebelum terlambat....... Pada akhirnya, pertarungan ulang antara Kenshin dengan Shogo pun tidak terelakkan.

4. **Black Knight arc** (hanya ada di *anime*)

Setelah selesai menghadapi pertarungan dengan Shogo, tiba-tiba datang sekelompok pasukan dari Jerman bernama **Black Knight**. Kedatangan mereka bertujuan untuk mendapatkan tanaman obat bernama **Elixir** yang sangat berkhasiat dan dapat menolong jiwa manusia. Rencana mereka adalah menggunakan obat tersebut untuk mengeruk keuntungan dan menguasai dunia. Kelompok Black Knight mengincar buku yang berisi petunjuk mengenai lokasi Elixir tersebut, yang ada pada seorang dokter bernama **Dr. Hans**. Dr. Hans pun pergi bersama **Yutaro Tsukayama**, seorang anak yang pernah ditolong oleh Kenshin dan telah menjadi murid perguruan Kamiya Kashin, ke Jepang untuk menghindar. Namun Black Knight berhasil mengetahui bahwa mereka ada di Jepang dan berhasil mendapatkan buku petunjuk tersebut serta melukai Dr. Hans. Dr. Hans memberitahukan pada Yutaro bahwa dia telah membuat duplikat buku petunjuk itu dan disimpan di perguruan Kamiya Kashin. Dengan berbekal buku itu, mereka pun berusaha menemukan letak Elixir itu, sedangkan Dr. Hans dirawat oleh Dr. Genzo dan **Megumi**.

Tentu saja Black Knight tidak tinggal diam. Dibantu dengan pemimpin ninja **Sanada** yang juga memiliki ambisi sama, mereka juga berusaha mencari Elixir itu. Sementara Kenshin dan yang lainnya, dibantu oleh Misao dan Kaita, anggota ninja Sanada yang menentang keinginan jahat pemimpinnya, mereka berusaha memecahkan teka-teki yang rumit yang menjelaskan dimana letak Elixir tersebut dan harus berhadapan dengan Black Knight untuk memperebutkan Elixir tersebut.

5. **Feng shui arc** (hanya ada di *anime*)

Setelah menghadapi Black Knight, tiba-tiba saja di Tokyo terjadi serangkaian kejadian aneh yang berhubungan dengan peristiwa alam. Sumber air menjadi kering serta air yang ada menjadi keruh serta kejadian-kejadian aneh lainnya. Rupanya ini berhubungan dengan kelompok jahat yang memakai kekuatan sihirnya untuk menghancurkan Jepang beserta kehidupannya. Maka Kenshin dan yang lainnya sekali lagi harus berusaha mencegah hal ini terjadi sebelum Jepang menjadi neraka. Kesulitan Kenshin adalah bahwa musuhnya kali ini memiliki kemampuan melemparkan Kenshin tanpa menyentuhnya sehingga Kenshin tidak berdaya untuk mengeluarkan jurus Hitten Mitsuruginya. *Arc* ini mengakhiri serial anime Rurouni Kenshin.

6. **Jinchuu arc** (hanya ada di *manga*)

Setelah menyelesaikan pertarungan melawan Shishio, tiba-tiba saja di Tokyo muncul **Yukishiro Enishi**. Enishi yang rupanya menaruh dendam yang sangat dalam pada Kenshin, karena menganggap bahwa Kenshin-lah yang menyebabkan kematian kakaknya, **Yukishiro Tomoe**, ingin agar Kenshin dan orang-orang terdekatnya merasakan penderitaan seperti apa yang telah dialaminya. Kenshin yang mendengarnya merasa sangat bersalah atas apa yang telah

juga membuatnya teringat akan masa lalunya yang kelam pada saat menjadi *battousai* dan kehidupannya ketika bersama Tomoe. Kenshin lalu menceritakan semuanya pada yang lainnya. Mereka kaget karena tidak menyangka bahwa Kenshin dulunya memiliki jalan hidup yang sangat pahit dan bahwa ternyata Kenshin pernah menikah. Kenshin yang tadinya sangat *down* dan merasa bahwa apa yang telah terjadi merupakan kesalahannya akhirnya sadar bahwa masa depan sudah menantinya bersama orang-orang yang sangat menyayanginya. Maka Kenshin pun bertekad untuk melindungi orang-orang yang disayanginya itu dari pembalasan dendam Enishi.

Enishi telah menyusun kelompok yang merupakan perwujudan balas dendamnya. Kelompok yang disebut tim **Jinchu** (pembalasan dari manusia untuk manusia) ini terdiri dari enam orang kuat, yaitu **Banjin Inui** yang memiliki tameng yang kuat di tangannya dan memiliki daya serang yang kuat, **Hyoko Otome** yang penuh tipu muslihat dengan senjata-senjata rahasianya, **Gein** yang mampu mengendalikan boneka dan digunakan sebagai alat pembunuh, **Mumyei Yatsume** yang memiliki kaki dan tangan yang sangat panjang dan digunakan sebagai senjata dengan daya serang yang sangat cepat, **Kujiranami** yang bertubuh besar dan memiliki meriam di tangannya, serta Enishi sendiri yang memakai pedang kuno dari Jepang bernama **Tachi** serta tehnik pedang dari China yang disebut **Watojutsu**. Aksi Jinchu mereka yang pertama adalah meledakkan semua tempat yang merupakan tempat yang sering dikunjungi Kenshin dkk. Mula-mula adalah restoran Akabeko, lalu rumah inspektur polisi teman dekat Kenshin, lalu perguruan Kamiya Kashin. Akhirnya tibalah saatnya Enishi dan tim Jinchunya berhadapan dengan Kenshin dkk. Kenshin bertarung dengan Enishi. Tehnik pedang Hitten Mitsurugi pun berhadapan dengan tehnik pedang Watojutsu yang berbahaya, padahal Kenshin sendiri sudah kewalahan dengan pertarungan yang terjadi sebelumnya. Tapi rupanya Kenshin dan yang lainnya tidak berhasil mencegah upaya balas dendam Enishi. Enishi membunuh Kaoru dengan menancapkan pedangnya di dada Kaoru kemudian memperlihatkan tubuh Kaoru yang sudah bersimbah darah di hadapan Kenshin........Pada pertarungan ini, Saito, Aoshi, serta Misao datang untuk membantu.

THE MOVIE

(Rurouni Kenshin Ishin Shishi E No Requiem)

Menceritakan tentang Kenshin dan yang lainnya yang berlibur ke Yokohama. Di sana mereka bertemu dengan seorang pemuda bernama **Shigure** serta kekasihnya yang bernama **Toki**. Mereka sangat baik dan menyambut Kenshin dkk dengan ramah. Namun rupanya Shigure memiliki niat untuk menentang pemerintahan yang ada sekarang. Shigure yang tadinya berteman dengan Kenshin akhirnya malah memusuhi Kenshin karena dia mengetahui bahwa ternyata Kenshin-lah yang telah membunuh teman dekatnya, yang juga merupakan kakak dari Toki, pada saat Kenshin masih menjadi battousai dulu. Hal inilah yang membuat Shigure marah dan ingin membalas dendam. Kenshin pun harus berhadapan dengan Shigure serta menghalangi niatnya untuk memberontak terhadap pemerintahan.

RK GIRLS: Jajaran gadis-gadis cantik yang hadir dalam kehidupan Kenshin - dari kanan bawah ke atas - Tomoe, Misao, Megumi dan Kaoru.

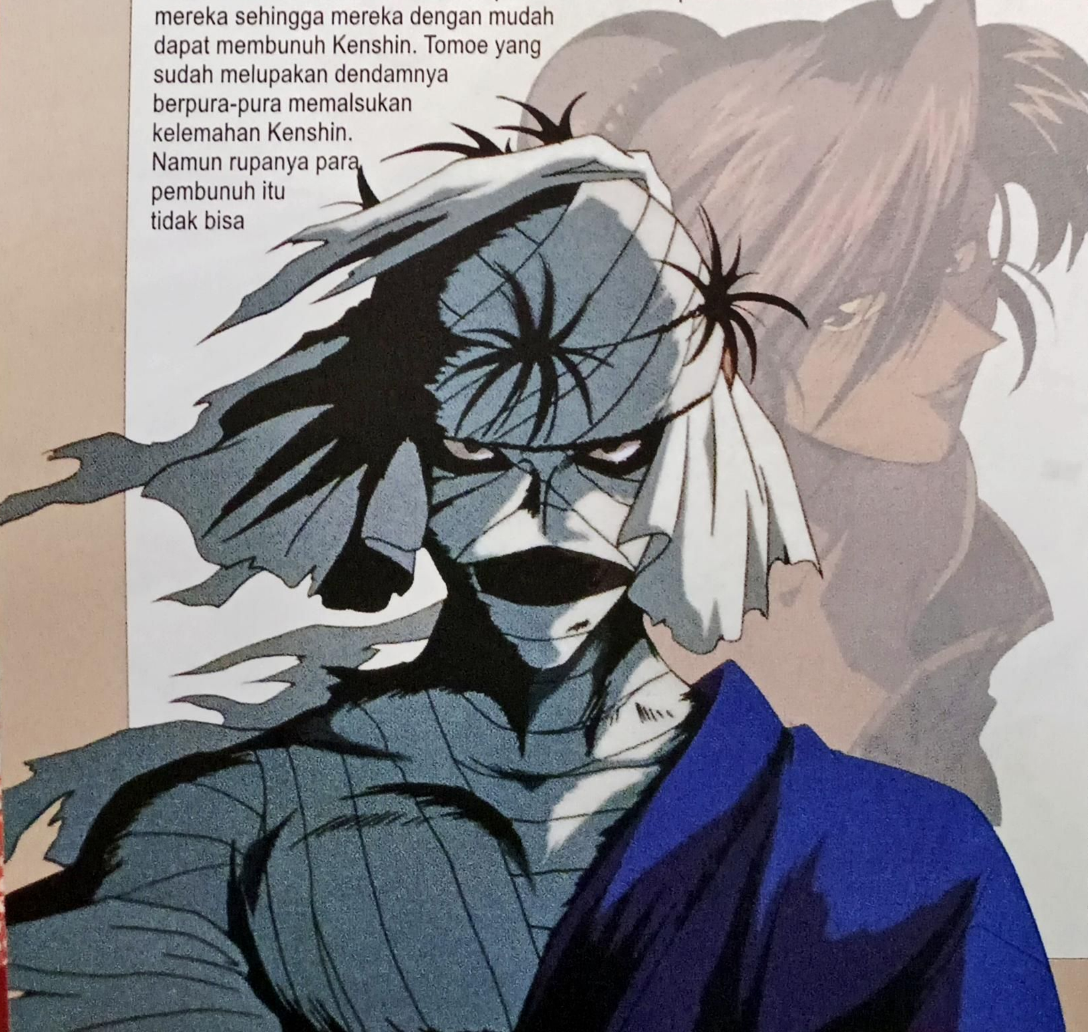
OVA 1 (Tsuikohen)

Menceritakan tentang perjalanan hidup Kenshin pada saat masih menjadi battousai dulu. Kita diajak untuk melihat lebih jauh masa lalu Kenshin yang kelam. Pada suatu hari Kenshin bertemu dengan seorang gadis yang menyaksikan dirinya sedang membunuh. Gadis itu pun lalu pingsan. Kenshin lalu membawa gadis itu ke hotel tempatnya menginap. Gadis yang kemudian diketahui bernama Yukishiro Tomoe ini sama sekali tidak takut terhadap Kenshin dan malah memperhatikan dan mengurusi hidup Kenshin. Kenshin yang tadinya merasa selalu curiga akhirnya lambat laun mulai menaruh perasaan pada Tomoe. Tomoe yang ternyata diam-diam tadinya ingin membunuh Kenshin karena ingin membalaskan dendam tunangannya yang telah dibunuh Kenshin, akhirnya juga tidak bisa memungkiri bahwa dirinya juga menyukai Kenshin. Akhirnya Kenshin memutuskan untuk berhenti menjadi battousai dan pergi ke desa terpencil untuk hidup bersama Tomoe. Disanalah Kenhin yang pada saat itu berumur 16 tahun dan Tomoe yang berumur 18 tahun memutuskan menikah.

Namun kebahagiaan yang mereka rasakan hanya sebentar, karena tiba-tiba saja datang adik Tomoe yang benama Yukishiro Enishi yang mengajak Tomoe untuk pergi dari sana karena sebentar lagi pembunuh-pembunuh bayaran yang telah disewa akan segera datang untuk membunuh Kenshin. Rupanya Tomoe yang tadinya menaruh dendam pada Kenshin diperintahkan untuk mencari kelemahan Kenshin dan lalu memberitahukan pada mereka sehingga mereka dengan mudah dapat membunuh Kenshin. Tomoe yang sudah melupakan dendamnya berpura-pura memalsukan kelemahan Kenshin. Namun rupanya para pembunuh itu tidak bisa dikelabui dan mereka pun menyekap Tomoe. Kenshin yang mengetahui hal ini berusaha menyelamatkan Tomoe dan masuk ke dalam hutan terlarang tempat Tomoe disekap. Rupanya para pembunuh itu telah menyiapkan perangkap-perangkap yang mematikan bagi Kenshin. Satu per satu panca indera Kenshin "dipadamkan". Tetapi Kenshin masih berjuang keras untuk menyelamatkan Tomoe. Pada OVA ini, kalian juga akan mengetahui asal usul tanda silang di wajah Kenshin, suatu peristiwa yang membuatnya sangat sedih dan tidak akan pernah merupakan peristiwa tersebut. OVA Rurouni Kenshin ini menjadi OVA terbaik pada tahun 1999 di Jepang, bersama-sama dengan OVA **Weiss Kreuz**, **Verbrechen** & **Strafe**.

OVA 2 (Seisouhen)

OVA kali ini dibuat bukan berdasarkan cerita *manga* yang dibuat oleh Nobuhiro Watsuki-*sensei* seperti OVA pertamanya, namun merupakan sebuah cerita tersendiri yang sepertinya sengaja dibuat untuk mengakhiri kisah petualangan Kenshin. Kisahnya sendiri menceritakan kehidupan setelah Kenshin menikah dengan Kaoru dan memiliki anak. Disini Kenshin yang sudah tua diceritakan menderita penyakit akibat pertarungan-pertarungan yang dulu dialaminya. Di OVA ini juga ditampilkan *flashback* tentang pertarungan-pertarungan yang pernah dilakukan Kenshin. Namun jika pada TV seriesnya terdapat unsur humor yang membuat kita tertawa, maka pada OVA 2 ini semua cerita tersebut ditampilkan tanpa unsur humor sama sekali. Cerita berlanjut dengan kepergian Kenshin yang tiba-tiba, tanpa pamit pada Kaoru. Sanosuke yang pergi mencari Kenshin akhirnya menemukan Kenshin yang semakin menderita akibat penyakit yang dideritanya, lalu membawanya pulang ke sisi Kaoru. Maka di sisi Kaorulah Kenshin menjalani sisa-sisa hidupnya.......Saya pribadi menolak kehadiran OVA ini sebagai bagian dari cerita Rurouni Kenshin karena banyak sekali yang menyimpang dari cerita *manga*nya, termasuk *ending* yang diberikan. Nuansa suram juga menyertai keseluruhan ceritanya. Melihat OVA ini, kalian mungkin akan merasakan perbedaan. Mungkin ini disebabkan karena ceritanya bukan dibuat oleh Nobuhiro Watsuki-sensei. Gambar karakter-karakter pada OVA 2nya ini juga berbeda dengan desain karakter pada manganya. Tapi OVA 2nya ini juga punya beberapa aspek menarik kok, selain gambarnya yang makin keren (karena dibuat pada tahun 2002 grafik anime telah banyak mengalami perkembangan dibandingkan pendahulunya), bagian cerita tentang Jinchuu *arc* yang tidak pernah ada di *anime*nya juga turut divisualisasikan.



THE CHARACTERS

Himura Kenshin

(Seiyuu : Mayo Suzukaz)
Age: 28 (June 20,1849)
Style: Hiten Mitsurugi Ryu
Other: Type AB, 48 Kg, 158 cm

Kenshin merupakan tokoh utama cerita ini dan sekarang dia adalah seorang pengembara (*rurouni*). Ciri-ciri berupa rambut panjang berwarna merah, tanda silang X di pipi kirinya, serta mata berwarna biru kehitaman, membuat Kenshin selalu diingat dan dikenali setiap orang. Tehnik serangannya yang sangat terkenal adalah ***Battoujutsu*** dimana dia menyerang lawannya dengan gerakan yang sangat cepat. Senjatanya adalah ***Sakabatou*** (pedang dengan sisi tajam yang terbalik) beserta sarungnya (Kenshin beberapa kali menggunakan sarung pedangnya sebagai senjata).

Kenshin (yang awalnya bernama **Shinta**) lahir di saat Jepang sedang penuh dengan kekacauan. Pada suatu hari, karavan yang diikutinya diserang oleh sekelompok bandit. Para bandit itu membunuh semua orang, termasuk 3 orang wanita yang berusaha melindungi Kenshin (saat itu Kenshin masih kecil). Para bandit itu kemudian hendak membunuh Kenshin, namun usaha mereka gagal karena muncul sesosok pria yang kemudian membunuh mereka terlebih

Pria ini kemudian meninggalkan Kenshin dan memberitahunya agar memulai hidup yang baru.

Beberapa hari kemudian, pria itu, yang bernama **Hiko Seijuro**, menemukan sebuah kuburan. Dia kemudian melihat bahwa Kenshin seorang diri sedang berusaha membuat kuburan orang-orang yang meninggal. Seijurolah yang kemudian mengasuh Kenshin sekaligus yang mengubah namanya dari Shinta menjadi Kenshin, dikarenakan ia merasa nama Shinta tidak cocok bagi seorang pria. Sejak itu Kenshin menjadi murid Seijuro dan ambisinya adalah bertarung untuk melindungi setiap orang (untuk lebih jelasnya, cerita Kenshin sebelum menjadi rurouni dapat dilihat pada versi OVA pertamanya, **Tsuioku Hen**).

Kamiya Kaoru
(Seiyuu : Miki Fujitani)
Age: 17 (June 1862)
Style: Kamiya Kasshin Ryu
Other: Type O, 41 Kg, 155 cm

Kamiya Kaoru muncul sejak episode pertama di *anime*/*manga*nya dan dialah yang membawa Kenshin ke *dojo*nya tanpa mengetahui kenyataan bahwa Kenshin sesungguhnya adalah *Hitokiri Battousai*. Kaoru adalah penerus *dojo* **Kamiya Kasshin Ryu** yang diturunkan oleh ayahnya (kelak tehnik Kamiya Kasshin Ryu akan diturunkan pada Myojin Yahiko). Ciri-ciri Kaoru adalah berambut hitam dan memiliki warna mata biru kehitaman. Sejatanya adalah *Shinai* (pedang bambu) dan *Bokken* (pedang kayu).

Kaoru diketahui sangat tidak pandai dalam memasak, keras kepala, memiliki sifat yang jelek, dan sangat cemburu terhadap Kenshin. ^^ Namun selain sifat jelek, ada juga sifat baiknya yaitu perhatian, berambisi, dan kuat. Meskipun dirinya mengira tidak ada yang tahu, namun semua orang tahu bahwa ia mencintai Kenshin.^_^

Myojin Yahiko
(Seiyuu : Mina Tominaga)
Age: 10 (August 1868)
Style: Kamiya Kasshin Ryu + campuran tehnik Hiten Mitsurugi Ryu
Other: Type B, 23 Kg, 128 cm

Myojin Yahiko atau Yahiko-chan (begitu biasanya Tsubame memanggilnya) pertama kali muncul pada episode 2 *anime*nya dan *chapter* 3 *volume* 1 pada *manga*nya. Dia adalah anak dari seorang petugas polisi yang meninggal saat melawan revolusi. Yahiko menjadi yatim piatu setelah ibunya meninggal, dan kemudian ia diambil oleh sekelompok *Yakuza*. Berkat pertolongan Kaoru dan Kenshinlah, Yahiko berhasil keluar dari kelompok *Yakuza* tersebut dan kemudian tinggal di *dojo* milik Kaoru. Yahiko kemudian menjadi murid aliran Kamiya Kasshin Ryu namun karena ambisinya yang besar dan sering melihat Kenshin bertarung, ia pun mengggabungkan tehnik keduanya (keren kan?^^).

Ciri-ciri Yahiko adalah rambut hitamnya yang tidak beraturan, mata hitam, dan outfitnya yang aneh.^^ Senjatanya adalah Shinai karena dia masih dilatih oleh Kaoru, yang lama kemudian digantikan dengan **Yahiko No Sakabatou**, Sakabatou milik Kenshin diberikan kepadanya. Yahiko sudah menganggap Kaoru seperti kakak sekaligus ibunya karena perhatian Kaoru yang begitu besar. Seperti Kenshin dan Kaoru, ia juga ingin melindungi orang-orang di sekitarnya, termasuk orang yang disukainya, Tsubame.

Sagara Sanosuke
(Seiyuu : Yuji Ueda)
Real name : Higashidani Sanosuke
Age: 19 (February 1860)
Style: tidak ada, memakai tinjunya untuk memukul. Tanpa pertahanan.
Other: Type B, 71 Kg, 179 cm

Nama Sagara pada diri Sanosuke diambil dari nama pemimpinnya, **Sagara Sozo**. Sanosuke muncul pertama kali di episode 4 *anime*nya dan *chapter* 5 *volume* 1 *manga*nya. Sanosuke tidak memiliki gaya bertarung atau sekolah bela diri yang diikutinya, namun sebelumnya dia adalah anggota dari **Sekihou-Tai** pada jaman Bakamatsu. Dia menentang Ishin Shishi dan semua 'pejuang' lainnya hingga ia bertemu Kenshin, yang kemudian menjadi temannya. Ciri-ciri Sanosuke adalah rambut coklat, mata coklat, bandana merah, dan pakaian putih dengan tulisan "*aku*" (devil) di punggungnya.

Sanosuke sebenarnya sangat kuat namun dia lemah di bagian pertahanan. Karena rambut anehnya, ia dipanggil "*Chicken Head*" oleh Saitou Hajime dan Cho.^^ Sanosuke tidak membawa senjata apapun, kecuali *Zanbatou* yang dibawanya di awal cerita, namun kemudian dipatahkan oleh Kenshin. Sanosuke merupakan tipe orang yang berambisi besar, memiliki kebanggaan yang tinggi, dan cepat marah. Dia tidak tinggal di dojo namun sering datang berkunjung.

Takani Megumi
(Seiyuu : Mika Doi)
Age: 22
Style: Um, dia adalah dokter

Megumi pertama kali muncul di bagian cerita Tokyo *Arc*, beserta dengan kemunculan Oniwabanshu di *volume* 3 *manga*nya dan di *anime* episode 8. Bisa dibilang Megumi adalah salah satu yang memiliki sifat 'benar-benar wanita' diantara wanita yang ada pada Rurouni Kenshin. Megumi merupakan orang yang berbicara secara langsung tentang apa yang dia inginkan. Tidak seperti Kaoru, Megumi pandai memasak. Hal yang paling menarik tentang Megumi adalah sifatnya yang sangat peduli terhadap siapapun dan pandangan realistisnya. Dia seperti menjadi kakak bagi Kaoru, menyindirnya namun di saat yang sama juga membimbingnya.

Saitou Hajime
(Seiyuu : Hirotaka Suzuoki)

Saitou pertama kali muncul di *manga volume* 7 *chapter* 48 dan *anime* episode 30. Dulunya Saitou merupakan kapten ketiga Shinsengumi dan pernah bertarung dengan Kenshin saat Kenshin masih menjadi *battousai*. Sekarang dia bekerja di kepolisian dan berganti nama menjadi **Fujita Goro**. Boleh dibilang kemampuan Saito dan Kenshin seimbang karena dalam setiap pertarungan mereka, hasilnya selalu seri. Meskipun boleh dibilang sebagai 'musuh abadi' Kenshin, namun nyatanya Saito selalu menolong Kenshin pada saat pertarungan Kenshin melawan dua musuh terkuatnya, yaitu Shishio dan Enishi. Saitou merupakan orang yang sangat misterius karena sedikit yang dapat diketahui tentang kehidupan pribadinya, kecuali bahwa dia telah memiliki istri.^^

Seijuurou Hiko
(Seiyuu : Shuuichi Ikeda)

Dia adalah guru Kenshin yang mengajarkan semua jurus *Hitten Mitsurugi*. Anehnya, meskipun usianya sudah tidak muda lagi, namun penampilannya selalu awet muda. ^^; Dia juga yang mengasuh Kenshin sejak kecil, serta mengubah nama Kenshin dari Shinta menjadi Kenshin. Pada saat pertarungan melawan kelompok Juppon Gatana, Hiko turut turun tangan membantu Kaoru, Yahikodan dan tim Oniwabanshu dalam melawan Fuji.

Yukishiro (Himura) Tomoe
Tomoe merupakan karakter yang sangat tenang dan pendiam. Dia menunjukkan lebih sedikit emosi daripada Soujirou.^^ Tomoe memiliki rambut indah yang panjang berwarna hitam dan bola mata hitam. Tomoe merupakan wanita terpelajar. Seiring berjalannya cerita, kita akan mengetahui jati diri Tomoe yang sesungguhnya dan melihat sisi emosionalnya, yang membuatnya terlihat berbeda. Tomoe muncul pertama kali pada bagian Jinchuu *arc* pada akhir *manga volume* 19. Bisa dibilang Tomoe merupakan salah satu karakter terpenting dalam Rurouni Kenshin. Setelah tunangannya, **Kiyosata Akira**, terbunuh di Kyoto (oleh Kenshin), dia merencanakan balas dendam. Dia kemudian bergabung dengan sebuah kelompok untuk melawan Battousai dengan mencari kelemahannya. Namun pandangan Tomoe mulai berubah setelah melihat Kenshin secara langsung dan mengenalnya secara lebih dalam. Hingga akhirnya Tomoe dan Kenshin pun saling jatuh cinta. Namun rupanya takdir berkata lain...

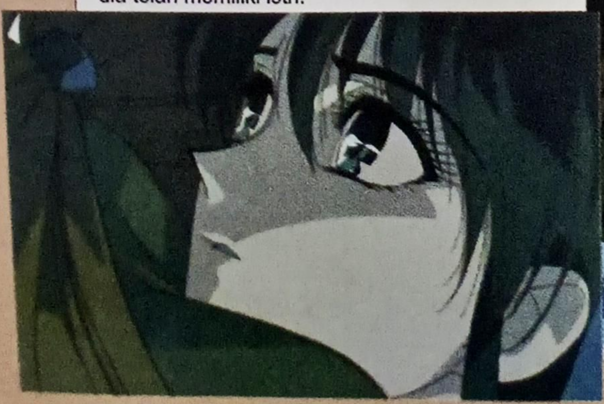
Shinomori Aoshi
(Seiyuu : Yoshihito Yasuhara)
Age: 26
Style: Kodachi Nitou Ryu

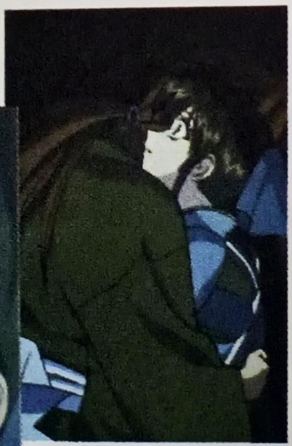
Aoshi pertama kali muncul di *manga volume* 2 dan di *anime* pada episode 8. Tubuhnya tinggi, sangat serius, *bishounen* namun memiliki wajah yang seram.^^ Aoshi merupakan tipe orang yang akan menatapmu dengan dingin jika kamu mengatakan lelucon atau hal yang bodoh. Pemimpin kelompok Oniwabanshu ini adalah orang yang sangat dingin dan tidak pernah memperlihatkan ekspresinya. Aoshi sering terlihat memakai jaket yang panjang dan membawa senjatanya. Meskipun begitu, dia sangat peduli terhadap orang-orang yang disayanginya.

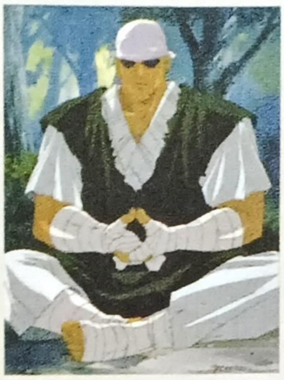
Makimachi Misao
(Seiyuu : Tomo Sakurai)
Age: 16 (November 1863)
Style: Kempo
Other: Type B, 37 Kg, 149 cm (4'10")

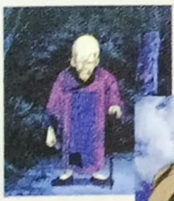
Misao mungkin adalah gadis paling ceria yang pernah kalian temui. Ciri-cirinya adalah tubuh yang kecil, rambut panjang yang hitam, dan sangat flexibel dan simpel.Dia menggunakan gaya *Kempo* dalam bertarung yang didapatnya dari Hanya. Misao menyukai Aoshi dan dirinya adalah tipe yang mudah berteman dengan siapa saja. Dia berusaha untuk menjadi mandiri. Dia sangat keras kepala.

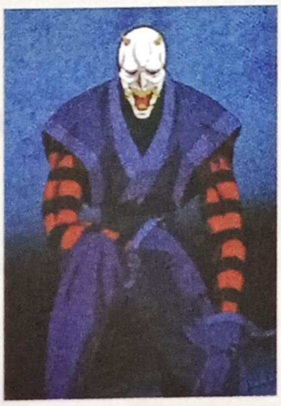
Okina (Kashiwazaki Nenji)
Okina merupakan pemimpin terdahulu Oniwabanshu. Dia sangat memperhatikan Misao sebagai bagian dari hidupnya, dia menitipkan Misao kepada Aoshi saat mengembara bersama sisa-sisa anggota Oniwabanshu. Saat pertarungannya melawan Aoshi, kita tahu bahwa Okina memiliki kemampuan tarung yang cukup baik, namun kita hanya dapat tahu sedikit tentang kesedihannya. T_T



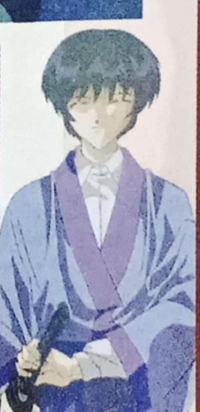
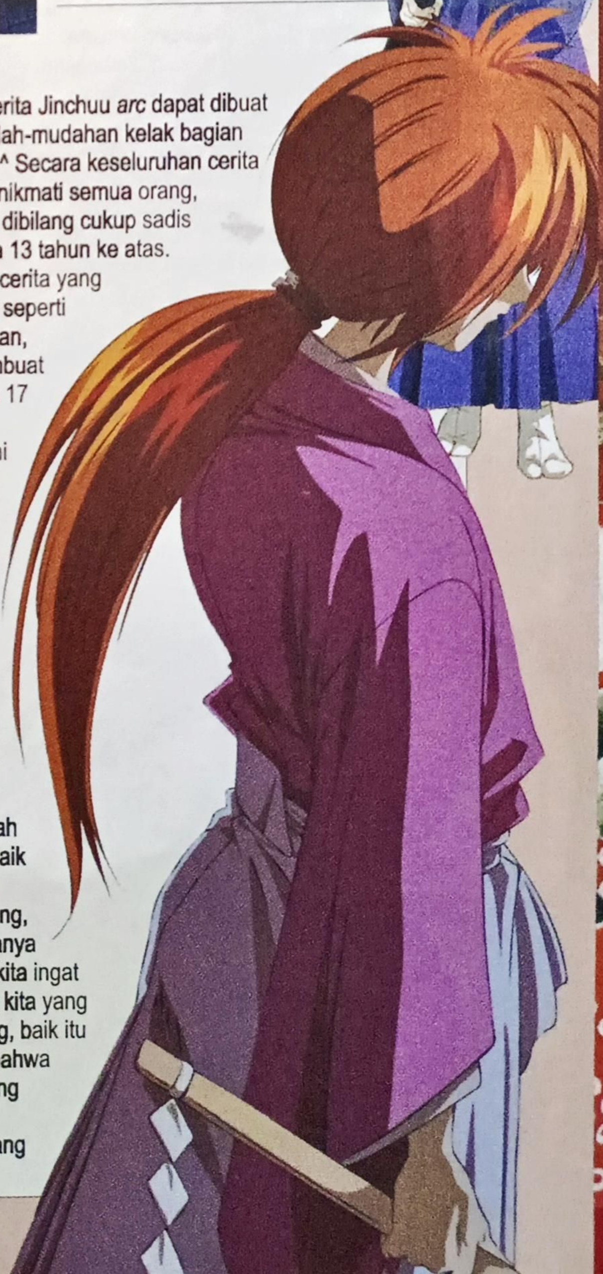








VILLAIN GALLERY: Perwakilan dari "koleksi" lawan-lawan Kenshin...

IT AIN'T OVER TILL IT'S OVER

Petualangan Kenshin di *anime*nya tidak berhenti sampai di situ saja karena untuk melengkapi *ending anime*nya yang terasa menggantung, telah dibuat satu buah episode spesial untuk menceritakan nasib Kenshin dan Kaoru serta teman-teman yang lainnya selanjutnya. Episode spesial tidak ditayangkan di TV. Episode ini bisa kalian dapatkan saat membeli paket **Ultimate DVD Box** yang merupakan *collector's edition*. Untuk kalian yang lebih menyukai versi *manga*, cerita Kenshin tidak tamat sampai di *volume* 28. Nobuhiro Watsuki telah membuatkan dua buah *manga* spesial untuk menutup akhir kisah masterpiecenya ini. Yang pertama adalah **Yahiko No Sakabatou**, menceritakan petualangan Yahiko saat telah mendapatkan pedang Sakabatou yang diwariskan oleh Kenshin. Dalam *manga* ini, kita akan melihat Yahiko yang telah tumbuh menjadi seorang pemuda gagah dan tanpa bantuan Kenshin, dia siap melawan orang yang membuat kekacauan di Tokyo. Tehnik yang dipakai Yahiko merupakan gabungan dari *kendo* milik Kaoru dan *Hitten Mitsurugi-ryu kenjutsu* milik Kenshin.

Sedangkan manganya yang satu lagi berjudul **Haru Ni Sakura**, terdapat dalam *artbook* **Kenshin Kaeden**. Dalam cerita spesial ini, kita akan diperlihatkan tentang nasib tokoh-tokoh yang di *manga* jilid 28 belum sempat diceritakan lebih lanjut, seperti Saitou, Aoshi, dan Sanosuke. Sebagai *spoiler*, disini kalian akan mengetahui bahwa Aoshi telah menikah dengan Misao Iho, dan telah mempunyai seorang anak perempuan yang cantik dan lucu. ^^

LAST WORDS

Banyak fans yang berharap bagian cerita Jinchuu *arc* dapat dibuat menjadi *anime TV series*nya. Kita lihat saja, mudah-mudahan kelak bagian cerita ini dapat diadaptasi menjadi versi *anime*. ^^ Secara keseluruhan cerita *anime TV series* Rurouni Kenshin aman untuk dinikmati semua orang, namun beberapa adegan pertarungan yang bisa dibilang cukup sadis membuat *anime* ini sebaiknya dinikmati oleh usia 13 tahun ke atas. Berbeda dengan *TV series*nya, pada versi OVA, cerita yang disajikan lebih kompleks dan berat, unsur humor seperti yang ada pada versi *TV series*nya juga dihilangkan, serta adegan pertarungan yang lebih sadis, membuat cerita OVA-nya lebih layak untuk diikuti oleh usia 17 tahun ke atas.

Banyak aspek yang membuat kisah ini tetap diingat dan disukai hingga sekarang. Ceritanya tidak hanya memiliki adegan pertarungan yang hebat, terdapat juga kisah drama yang menarik, tingkah laku tokoh-tokohnya yang dapat membuat kita tertawa, serta pesan-pesan moral indah yang terdapat di dalamnya, membuat kisah ini memiliki daya tarik tersendiri. Lalu apa yang bisa kita ambil dari cerita ini? Melalui cerita Rurouni Kenshin, kita disadarkan bahwa setiap orang pasti memiliki masa lalu yang tidak selalu indah. Bisa saja masa lalu kita penuh dengan kesalahan-kesalahan yang pernah kita lakukan. Tugas kitalah agar bisa menciptakan masa depan yang lebih baik dan bisa melakukan sesuatu yang berguna bagi orang lain. Seburuk-buruknya masa lalu seseorang, namun kita harus memberikan kesempatan padanya untuk berubah dan mendukungnya. Yang harus kita ingat adalah akan selalu ada orang-orang di sekeliling kita yang selalu mendukung dan memberikan kasih sayang, baik itu keluarga maupun teman-teman dekat. Ingatlah bahwa masa depan itu belum pasti, sehingga kitalah yang harus merancang masa depan yang lebih baik daripada hari kemarin, bagi diri kita dan orang yang kita sayangi.

Trivia and Interesting Facts behind Rurouni Kenshin (By: Joe)

The Series and its Characters

- Nama Kenshin Himura diangkat dari **Ken Shimura**, pelawak terkenal kesukaan Nobuhiro Watsuki, yang juga seringkali menggunakan seruan "*Oro*".
- Asal mula luka silang Kenshin dijelaskan dalam OVA pertamanya. Tetapi ada cerita lain dibalik X tadi. Nobuhiro Watsuki ingin agar karakter barunya tidak tampil seperti samurai jagoan pada umumnya: *macho* dan kekar. Tetapi rancangan awal Kenshin ternyata terlalu feminim. Agar tampak lebih maskulin, akhirnya ditambahkanlah bekas luka tadi di pipinya.
- Nobuhiro Watsuki adalah penggemar komik-komik **Marvel**, dan beberapa karakter kenamaan Marvel digunakan untuk mendasari karakter dari Rurouni Kenshin. **Gambit** dari X-Men digunakan sebagai dasar penggambaran Jin-e, sedangkan jubah dan tongkatnya mendasari kostum dan senjata (*double kodachi*) milik Aoshi. Desain Kujiranami Hyogo terinspirasi oleh **Apocalypse** (**En Sabah Nur**), salah satu antagonis dalam serial X-Men. Senjata *rikudoku* milik Otowa Hyoko didasari oleh jubah milik **Mr. Sinister** (seorang *supervillain* dalam dunia Marvel). Jubah Hiko Seijuro mengambil jubah **Spawn** sebagai sumber inspirasi. Saitou Hajime merupakan gabungan **The Punisher** dan **Wolverine** (sarkastis, perokok berat dan kecenderungannya untuk melakukan eksekusi di tempat terhadap kriminal). Yatsume Mumyoi sangat menyerupai **Venom**. Sedangkan Kenshin sendiri memiliki sifat, perilaku dan moralitas yang serupa dengan **Spiderman.**

Weapons and Techniques:

- Replika ***sakabatou*** (*katana* terbalik yang digunakan Kenshin) kini sering diproduksi untuk fans dan kolektor. Tetapi secara historis, *sakabatou* tidak pernah digunakan. Kemampuan untuk menarik pedang dalam satu gerakan yang cepat dan mulus adalah inti dari *battojutsu/iaijutsu/iaido*, tetapi jika bagian depan pedang tumpul, hal tersebut sulit dilakukan.
- ***Zanbatou*** (senjata Sanosuke Sagara, dan berbagai karakter *anime* lainnya) berarti 'pedang pembunuh kuda". Seperti *sakabatou*, tidak ada bukti sejarah bahwa senjata ini pernah dibuat, apalagi digunakan di Jepang pada jaman dahulu. *Zanbatou* kemungkinan terinspirasi oleh **zhan ma dāo**, senjata anti pasukan berkuda yang digunakan tentara Cina pada jaman dinasti Song. Sebuah *zhan ma dāo* memiliki gagang sepanjang 37 cm, dan bilah sepanjang 114 cm.

Historical Figures and Facts

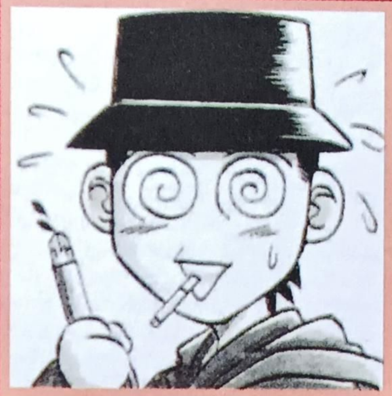
- *Hitokiri Battousai* adalah karakter fiktif. Tetapi pada era Bakumatsu ada empat orang samurai yang melawan dinasti Tokugawa dan dikenal sebagai **Empat *Hitokiri* Bakumatsu** (幕末四大人斬り). *Hitokiri* sendiri berarti "*human slayer*", pembantai manusia. Keempat samurai ini merupakan petarung elit yang dianggap praktis tak terkalahkan. Keempat samurai tersebut adalah **Kawakami Gensai** (yang menjadi salah satu sumber inspirasi utama untuk karakter Kenshin), **Nakamura Hanjiro** (juga dikenal dengan nama **Kirino Toshiaki**), **Tanaka Shimbe** dan **Okada Izo** (yang mendasari konsep awal Jin-e). Diantara keempat hitokiri tersebut Okada Izo adalah yang paling terkenal, dan menjadi tokoh sentral dalam beberapa film, seperti **Hitokiri** (arahan **Hideo Gosha**, 1969) dan **Izo** (arahan **Takashi Miike**, 2004).
- Banyak detail kehidupan Saito Hajime versi Rurouni Kenshin diangkat dari **Saito Hajime**, seorang karakter nyata dalam sejarah Jepang. Saito Hajime adalah kapten kelompok 3 Shinsengumi, dan satu dari segelintir anggota Shinsengumi yang selamat sampai periode akhir *shogunate* Jepang. Setelah restorasi Meiji ia mengganti namanya menjadi Fujita Goro, dan pada sekitar tahun 1871 bergabung dengan dinas kepolisian metro Tokyo. Ia meninggal pada tahun 1915. Konon, ia menghembuskan nafas terakhirnya dalam posisi *seiza* (duduk) di ruang tamu rumahnya.
- Saito Hajime menikah dengan **Takagi Tokio**, sekitar tahun 1874-1875, dan memiliki tiga anak: **Tsutomu**, **Tsuyoshi** dan **Tatsuo**. Tidak tercatat apakah banyak rekannya yang terkejut bukan main mendengar hal itu seperti Kenshin dan Misao... ^^
- **Gatotsu** adalah tehnik fiktif yang dianggap tidak mungkin oleh kalangan praktisi *kenjutsu*. Tetapi ada kemiripan antara Gatotsu dengan tehnik tusukan tangan kiri milik Saito Hajime yang asli; diawali dari gerakan *tsuki* (menusuk lurus ke depan) sambil melangkah, dan pada saat terakhir melepaskan tangan kanan. Jika digunakan secara mendadak, pergantian tangan dan langkah ekstra tadi menambah jangkauan setidaknya 30 cm. Tehnik ini merupakan tehnik original Saito Hajime (yang salah satu tugasnya adalah sebagai instruktur *kenjutsu* untuk anggota Shinsengumi lainnya).
- Beberapa anggota Shinsengumi lainnya juga ikut mempengaruhi Rurouni Kenshin, yaitu: **Hijikata Toshizo**, wakil ketua Shinsengumi, mendasari karakter Shinomori Aoshi; **Shimada Kai**, salah seorang mata-mata Shinsengumi, mendasari karakter Yukyuzan Anji; **Okita Souji**, kapten kelompok 1 Shinsengumi (yang juga muncul dan disinggung beberapa kali dalam Rurouni Kenshin) mendasari karakter Seta Soujiro; **Harada Sanosuke**, kapten kelompok 6 Shinsengumi mungkin juga mendasari karakter Sanosuke Sagara (berbeda dari anggota Shinsengumi lainnya, senjata Harada Sanosuke adalah sebuah tombak); **Yamazaki Susumu**, satu lagi mata-mata Shinsengumi, mendasari karakter Han'nya; **Takeda Kanryusai**, kapten kelompok 5 Shinsengumi sedikit banyak mendasari karakter Takeda Kanryu.
- **Oniwabanshu** merupakan kelompok ninja yang didirikan oleh *shogun* **Tokugawa Yoshimune**. Anggota Oniwabanshu diangkat dari anggota klan **Kii**. Tugas mereka adalah menjaga keamanan istana Edo dan memata-matai klan lain. Pada era Bakumatsu, mereka juga seringkali diikutkan pada delegasi yang dikirimkan ke Amerika Serikat, untuk memata-matai pihak oposisi Shogun yang berada di sana, dan juga untuk memata-matai pihak Amerika sendiri.

Miscellaneous Trivia:

- Karakter **Shusui** dalam **Busou Renkin** (satu lagi karya Nobuhiro Watsuki) menggunakan pedang bernama **Samurai X** sebagai senjatanya.
- Seri Rurouni Kenshin juga mengambil inspirasi dari serial game **Samurai Shodown** buatan **SNK**. Sebaliknya, Rurouni Kenshin kemudian banyak mempengaruhi serial game **Last Blade** yang juga dibuat oleh SNK. Karakter **Moriya Minakata** misalnya, memiliki jubah, proporsi badan dan tehnik bertarung (*battojutsu*) yang serupa dengan Hiko Seijiro.
- Pada bom yang disembunyikan dalam Iwanbo versi dua tampak lambang Bajak Laut Topi Jerami dari **One Piece**. One Piece sendiri adalah karangan **Eiichiro Oda**, mantan asisten Nobuhiro Watsuki.

TALK ABOUT MANGAKA :

NOBUHIRO WATSUKI (和月伸宏)



Birthplace: Tokyo, Japan
Birthday: May 26, 1970
Weight: 66Kg
Height: 183 cm
Blood Type: A

Orang di balik kesuksesan Rurouni Kenshin adalah **Nobuhiro Watsuki**. Watsuki semasa kecilnya berlatih *kendo* secara rutin di sekolahnya, namun rupanya *kendo* bukanlah bidangnya karena dia tidak pernah memenangkan satu pertandingan pun. Pada saat ia masuk ke SMU Nagoka, mulai muncul bakatnya dalam membuat *manga*. Dia memenangkan penghargaan **Pop Step** untuk karyanya yang berjudul **Podmark**. Keputusannya untuk menjadi *mangaka* adalah karena pengaruh kakaknya yang tertua, **Osamu Tezuka**, dan *mangaka* lain seperti **Fujiko F. Fujio** (pengarang Doraemon).

Watsuki-*sensei* pernah menjadi asisten mangaka lain seperti **Takeshi Obata** (pengarang **Hikaru No Go**). Beliau memiliki banyak asisten yang sekarang telah menjadi mangaka terkenal, seperti **Eiichiro Oda** (pengarang **One Piece**), dan **Hiroyuki Takei** (pengarang **Shaman King**). Dirinya juga pernah menjadi asisten *manga* **Arabian Lamp-Lamp** dan **Chikara Mito Denzetsu**. Pada saat yang bersamaan, **Shueisha Jump** sedang mencari bibit-bibit baru yang berbakat. Shueisha memang selalu berusaha mengorbitkan para *mangaka* pendatang baru. Dan hal ini pun terjadi ketika pada tahun 1992, Watsuki-sensei memberikan 31 halaman *prelude* dari cerita Rurouni Kenshin. *Prelude* ini diberi judul **Rurouni Kenshin : Meiji Kenkaku Romantan**, yang dapat ditemukan pada **Viz Shonen Jump Graphic Novel Volume 1**. Sejak saat itu, beliau menjadi terkenal.

Pada saat menggambar dan membuat cerita Kenshin, dia memakai segala ide dan memasukkan unsur sejarah dan bahkan pengalaman hidupnya sendiri. Seperti yang kita ketahui bahwa cerita Rurouni Kenshin memang didasarkan pada pergolakan era Meiji, dan banyak karakter-karakter sejarah yang dimasukkan dalam cerita ini. Watsuki-sensei juga memakai dirinya sebagai salah satu karakter dalam Rurouni Kenshin. Karakter favoritnya, Yahiko Myoujin, merupakan simbol dirinya ketika kecil yang frustasi selama mengikuti pelajaran *kendo*. Saat membuat *manga*, beliau banyak mendasarkan tokoh dalam *manga*nya berdasarkan tokoh nyata. Selain Kenshin, pada **Busou Renkin**, tokoh utamanya, **Muto Kazuki**, dipercaya sebagian besar orang dibuat oleh Watsuki-*sensei* sebagai bentuk penghormatan kepada **Kazuki Takahashi**, pengarang **Yu-Gi-Oh!** (nama Muto diyakini diambil dari nama tokoh utama Yu-Gi-Oh!, **Yugi Mutou**. ^^)

Hobinya adalah bermain *video games*. Beberapa game favoritnya adalah **Vampire Hunter** dan **Samurai Shodown**. *Anime* favoritnya adalah **Neon Genesis Evangelion** dan **Kodomo no Omocha**. Dia juga suka membaca komik Amerika seperti **Spiderman** dan **X-Men**. Selain itu ia juga menyukai film *action*, seperti **Die Hard** dan **Back To The Future**. Wow, banyak juga yach hobinya. ^o^

Nobuhiro Watsuki adalah *mangaka* yang jenius dan tentu saja kita ingin melihat lagi hasil karyanya yang lainnya. Setelah Rurouni Kenshin, Watsuki-*sensei* membuat *manga* **Gun Blaze West** (sayangnya umurnya hanya sampai 3 volume) dan karyanya yang terbaru, yaitu **Busou Renkin**, mulai dipublikasikan di **Shueisha Jump** pada bulan Juni 2003 dan telah selesai pada tahun 2006. Kesuksesan *manga*nya, meski tidak sesukses Kenshin, membuat cerita Busou Renkin diangkat menjadi *anime* sejak Oktober 2006.

WHAT'S HOT IN: 2007 ?

THE FELINE COMPLEX: 'GORILLAZ'-NYA INDONESIA?

Dua orang cat-girls dengan kostum harajuku punk yang berteriak-teriak nge-rock dengan ceria membawakan lagu-lagu mereka itulah band indie-label baru dari Malang yang menyebut dirinya **The Feline Complex**. Apa yang begitu spesial dari mereka? Well, kedua cat-girls tadi adalah tokoh animasi mereka adalah animated idols pertama negeri kita!

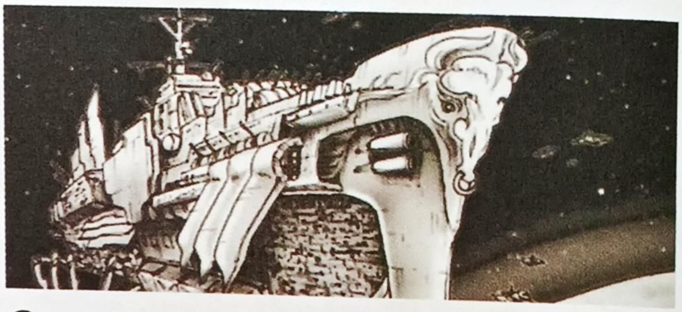
'Gorillaz' versi Indonesia? Menanggapi hal ini, komikus **Bonni Rambatan** yang menjabat sebagai art director sekaligus co-producer Feline Complex (Fi-Con) (yang juga merangkap sebagai ketua organisasi komik Revive), mengatakan, "Ah, kalau dibandingkan dengan Gorillaz sih, kami masih belum apa-apa! Karya saya juga belum apa-apa dibanding Jamie Hewlett! Tapi memang kita juga keren! He he," Guraunya. Lalu tambahnya, "Memang sih, tujuan kami ke arah itu, tapi itu pun tak sepenuhnya, karena Feline Complex punya amat banyak perbedaan dengan Gorillaz lho."

Memang benar, jika diamati, mungkin perbedaan lebih banyak daripada kesamaan antara Gorillaz dan Fi-Con. Yang paling mencolok adalah struktur band; tak seperti Gorillaz, Fi-Con hanya menampilkan vokalis saja, karena memang band ini adalah jenis vocalist-centered. Yang kedua, tokoh kartun Fi-Con didesain berdasarkan seiyuu asli Fi-Con (bahkan penamaannya pun mirip), dan talenta-talenta asli ini terbuka identitasnya untuk diketahui orang-orang. Fi-Con sendiri dinyanyikan oleh dua orang penyanyi muda berbakat bernama **Edwina Setyaningrum** sebagai suara **Katwina** (rambut biru tua) dan **Ayu Liskinasih** sebagai **Ayucchi** (rambut kuning).

"Dengan ini kalau kami mengadakan konser nanti tak perlu di belakang layar seperti Gorillaz, cukup dengan sedikit cosplay saja, mungkin ditambah beberapa permainan visual pada layar yang ada," ujar **Cahyo Baskoro** lead guitarist sekaligus co-producer Fi-Con. Yang ketiga adalah warna musik yang terasa benar-benar berbeda. Jika pada Gorillaz kita mendengarkan unsur hip-hop dan R&B yang kental dan dibawa secara elektrik, pada Fi-Con kita dapat mengharapkan musik dengan pengaruh kental dari rock Jepang a la Judy & Mary, musik pop Morning Musume, dan dibumbui sentuhan electric acid jazz yang funky.

"Meski pada dasarnya secara konseptual kami berkiblat pada Gorillaz, kami tidak ingin orang jadi salah paham dan menuntut kami untuk memproduksi empat buah video klip animasi penuh yang superkeren untuk setiap album kami. Jujur saja, kami dengan bergerak secara indie seperti ini amat kekurangan sumber daya!" tukas Bonni Rambatan. "Namun ini saya lihat sebagai semacam peluang. Dengan ini, saya khususnya sebagai art director, dapat lebih bereksplorasi dengan berbagai bentuk multimedia seni visual, komik, artbooks, dan bukan tidak mungkin merambah ke game dan advertising nantinya. Pokoknya semua hal yang mungkin akan kami coba!" Kata art director muda Fi-Con dengan optimis.

Band dengan vokalis dua orang harajuku cat-girls ini berencana merilis album perdana mereka sekitar **pertengahan 2007** nanti. Namun sebelum itu, kita dapat menikmati beberapa lagu promosi mereka secara gratis dan menikmati karya-karya visual Fi-Con di website mereka, **www.thefelinecomplex.tk**. Di website ini Anda juga dapat melihat berbagai data personil dan band Fi-Con ini, memesan produk secara online, hingga menjalin kontak dengan personil-personilnya.



Setelah kesuksesan *masterpiece* pertamanya, **Wind Rider**, yang dianggap banyak kritikus sebagai komik Indonesia modern (tahun 2000 ke atas) terbaik hingga kini sejak dirilis tahun 2004 lalu, **Is Yuniarto** berserta timnya, **John Reinhart** dan programmer **Aswin**, kembali akan meluncurkan karya gebrakan keduanya yang berjudul **Knights of Apocalypse**.

Knights of Apocalypse (KoA) merupakan trilogi yang mengisahkan tentang perjalanan seorang ksatria akhir jaman dalam menemukan kembali dirinya di sebuah peradaban yang baru. "Intinya ya petualangan, mengajak pembaca melihat tempat-tempat yang beraneka ragam, dan bertemu karakter-karakter yang menarik. Kalau kisahnya sih seputar persahabatan dan cinta, dong! Hahaha..." Tutur Is Yuniarto dengan semangat. "Nuansa utamanya science-fiction, dengan bumbu fantasy. Yang jelas ada banyak unsur kebudayaan-kebudayaan dunia yang kami padukan dengan konsep-konsep futuristik. Kami berusaha memperlihatkan hal-hal yang belum banyak dilihat orang atau ditampilkan dalam komik lain," tambahnya.

Tidak seperti Wind Rider, KoA mempunyai cerita yang lebih serius, dan karakternya pun lebih banyak. *Scope*-nya lebih luas dan kompleks. Contoh yang paling sederhana, pada Wind Rider budaya yang ditampilkan hanya budaya Rusia, sementara pada KoA ada beberapa budaya sekaligus. Trilogi ini konon juga tidak memiliki inti tersendiri yang spesifik, karena meski cerita dalam ketiga bukunya berkesinambungan, setiap buku memiliki sebuah *event* utama yang mempengaruhi garis besar kisahnya.

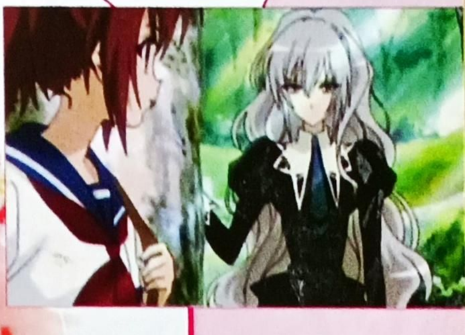
Mengenai penggarapannya, Is berkata, "Konsep awalnya muncul sekitar tahun '99 (waktu kami masih pada ingusan, he he). Waktu itu hanya berupa desain karakter saja. Namun kemudian setiap karakter dibuat latar belakangnya dan ini berkembang menjadi jalinan cerita. Waktu itu kami belum tahu KoA akan dibuat dalam format apa. Selama beberapa tahun KoA sempat kita tinggalkan karena kesibukan masing-masing. Sekitar tahun 2003-2004, naskah KoA mulai dikerjakan untuk format komik 2-4 volume. Setelah naskah siap, pada pertengahan 2005 pengerjaan KoA dimulai."

KoA adalah karya spesial yang patut dinantikan, karena seperti Wind Rider, KoA bukanlah komik biasa. KoA adalah karya *multi-platform*, yang berarti selain merupakan komik ia juga akan dilengkapi berbagai karya seni visual serta game yang menarik. Game KoA direncanakan akan ber-*genre action*. Maka, kita dapat mengharapkan *gameplay* yang sedikit lebih kompleks dan lebih seru untuk dimainkan dibanding game pertama mereka, **Wind Rider Grand Prix**. Selain itu, cerita dalam game KoA akan makin melengkapi cerita dalam komiknya.

Yang lebih seru lagi, komik dan game KoA dilengkapi *original soundtrack* dan *music scores* oleh sebuah band indie-label profesional, yang tak lain tak bukan adalah **The Feline Complex**. Mengenai kerjasama ini, Is berkata, "Saya dan Bonni (*art director* The Feline Complex) sudah kenal cukup lama. Waktu itu ketika saya di Malang setelah memberikan workshop dalam acara yang diselenggarakan organisasinya, Revive, saya ikut menonton konser band yang dibawahinya itu. Saya suka permainan mereka, dan kebetulan sekali Bonni menawarkan kerjasama ini, jadi saya langsung mengatakan iya! He he. Saya cukup antusias dengan kerjasama ini, dan tampaknya Bonni dan Fi-Con juga demikian."

STRAWBERRY PANIC! artwork by *Kyuuta Sakai* © MEDIA WORKS 2006

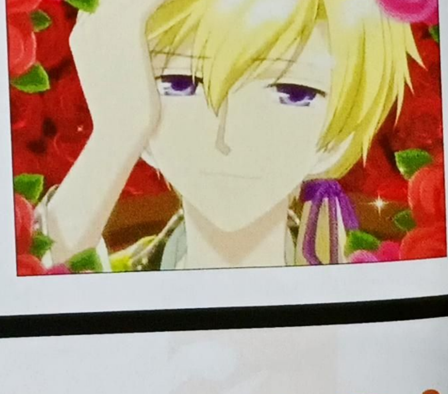
AN ALL-GIRLS HIGH SCHOOL LOVE STORY



NEXT ... ON ADVANCE

IT'S A FUNNY AND ROMANTIC STORY !

OURAN HIGH SCHOOL HOST CLUB



NEXT ON ADVANCE !
DON'T MISS IT, BOYS & GIRLS !

OURAN HIGH SCHOOL HOST CLUB artwork by *Kumiko Takahashi* © **BONES** 2006

Back Issues and Subscribe

Ketinggalan edisi sebelumnya? berlangganan aja...

DISC 20%

Untuk berlangganan dan pemesanan Back Issue hubungi Sofyan - 081809765504

Form Berlangganan

Saya bermaksud untuk berlangganan majalah Advance selama :

- ☐ 6 edisi - 119.500 (P.Jawa) Rp 135.000 (luar P.Jawa)
- ☐ 12 edisi - 238.500 (P.Jawa) Rp 270.000 (luar P.Jawa)

Beri tanda v pada kotak yang sesuai dengan pilihan anda

Data Diri :

Nama : ....
.... (L / P)

Alamat : ....
....
....

Kota : ....

Kode pos : ....

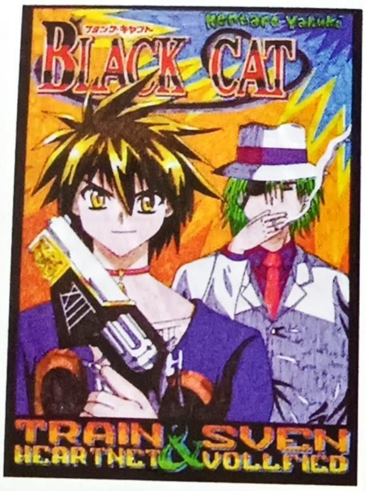
Telp / Fax : ....
....

HP : ....

Email : ....

* belum termasuk ongkos kirim

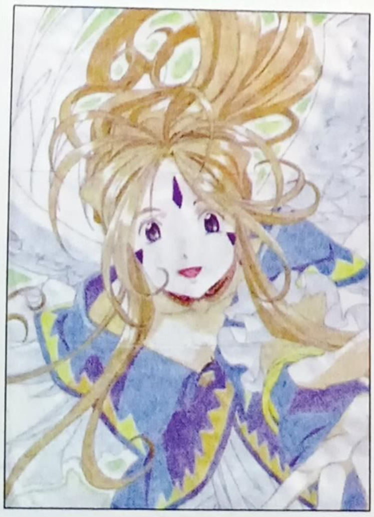
**Formulir ini BISA DIFOTOKOPI*



Ahmad Bachrudin
Jl Kebagusan II no 31
Jakarta

Trianto
Jl Nyengseret gg Jamhari
no 25 - Bandung

Kharissan Probosiwi
Jl Lapang III
Cikole Bandung



Novi Mayasari
Desa Sukalila no 46
Jatibarang - Indramayu

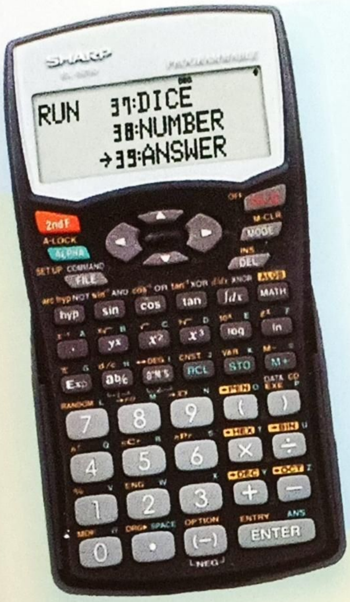
Hiroyuki
Jl Intan no 113 Pabuaran
Purwokerto

Muhammad Rusdiansyah
Jl Cipinang Pulo no 6
Jakarta Timur

Dyah Firda Widyanti
Grompol Sidodadi
Masaran Sragen

Armelita Dewi
Jl Guberneu H Ahmad bastari lrg
Gotong Royong no 457 8
Palembang

SHARP
CALCULATOR



SHARP EL-5250

BUKAN SEKEDAR KALKULATOR BIASA !

FEATURES :

- Advance D.A.L
- 14+2 Digit by 3-line
- 400 Built-in Function
- Programmable
- up to **4000** steps
- SOLVER Function
- 3-digit punctuation
- 2-key Roll Over

RUSAK GANTI BARU
untuk layanan servis lebih dari 7 hari kerja
(dalam masa garansi)
GARANSI 15 BULAN

PETUNJUK PEMAKAIAN DENGAN BAHASA INDONESIA

DIRECTSALES:

(HQ) Pulogadung: (021) 46824070 SVC Center: (021) 4601705, Pinangsia: (021) 6240358 SVC Center: (021) 6241059, Fatmawati: (021) 7502290,7502225 SVC Center: (021) 7502290-7502225, Bandung: (022) 6030366-6031015 SVC Center: (022) 6032223-6030366-6031015, Cirebon: (0231) 206287 SVC Center: (0231) 207132 ext.102, Semarang: (024) 6714708-6712213-6714-197/702 SVC Center: (024)6714197, Purwokerto: (0281) 635209-635219 SVC Center: (0281) 635209, Yogyakarta: (0274) 513679-561747 SVC Center: (0274)513679, Surabaya: (031) 8553254-56 SVC Center: (031) 8553254-56 ext. 101-102, Kediri: (0354) 683350-690520 SVC Center: (0354) 683350, Malang: (0341) 404924-26 SVC Center: (0341) 404924, Bali: (0361) 411921 SVC Center: (0361) 410031, Medan: (061) 4512574 SVC Center: (061)4512574, Padang: (0751) 812370-812371-812372 SVC Center: (0751) 404924, Pekanbaru: (0761) 855631-855732 SVC Center: (0761)855631-32, Palembang: (0711)367918-367920 SVC Center: (0711) 373839, Jambi: (0741) 31731-33734 SVC Center: (0741) 31731, Lampung: (0721) 486999 SVC Center: (0721) 486999, Samarinda: (0541) 741181 SVC Center : (0541) 741181, Tarakan: (0551) 35644 SVC Center: (0551) 35644-5, Banjarmasin: (0511) 268651-255908 SVC Center: (0511) 255704-255703-268651 Pontianak: (0561) 769626 SVC Center: (0561) 769626-769693-766915, Manado: (0431) 861156 SVC Center: (0431) 842406, Palu: (0451) 486808-809 SVC Center: (0451) 486808-9, Kendari: (0401) 331014 SVC Center: (0401) 331014, Makasar: (0411) 319994 SVC Center: (0411) 319991-315712-319994, Jayapura: (0967) 550557 SVC Center: (0967)550557-60.

ADVANCE

THE ANIMATION & COMICS MAGAZINE!

ADVANCE Vintage featuring:

RUROUNI KENSHIN

PAGE 17

SOME FEATURES ▼

PARENTAL GUIDE
Fitur ini memberikan saran pada para orang tua untuk menjaga tontonan / bacaan anak - anaknya.

CLOSER LOOK
Fitur yang menjelaskan realita yang berada di balik suatu animasi atau komik.

TECHNO STUFF
Segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi seputar animasi dan komik dijelaskan dalam fitur ini.

MUTEKI KANBAN MUSUME

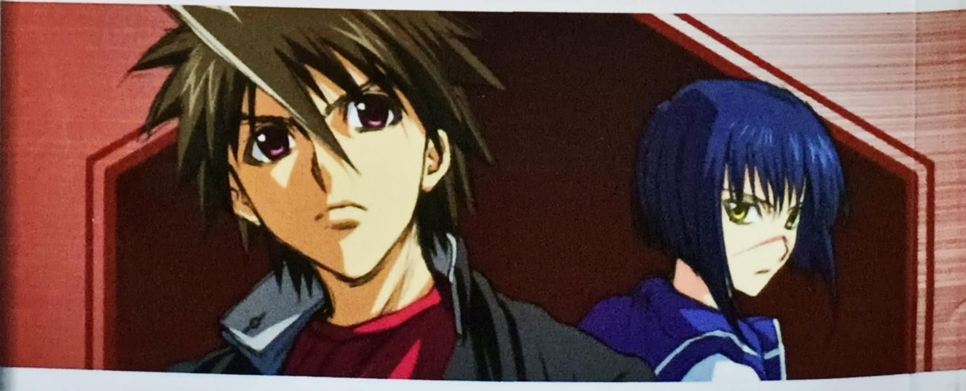
Kisah seorang *poster girl* tak terkalahkan di warung *ramen* yang penuh dengan aksi baku hantam dan komedi tiada henti!

~ KANON ~

'*Visual novel*' garapan **Key/Visual Art's** yang sangat menyentuh kini kembali dianimasikan dengan megah oleh **Kyoto Animation**.

CODE GEASS: Lelouch of rebellion

Apa jadinya bila nama besar **Sunrise Studios** dan **CLAMP** bersatu? Temukan jawabannya di *anime* bernuansa futuristik dan misterius ini.



BUSOU RENKIN

Karya andalan **Nobuhiro Watsuki** selain *Kenshin* yang telah dianimasikan. Berkisah mengenai Kazuki Mutou dan '*Arms Alchemy*' yang seru.